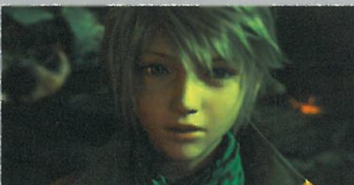


POR SÓLO 1'90€
TODAS LAS NOVEDADES: FINAL FANTASY XIII ★ MASS EFFECT 2 ★ BIOSHOCK 2 ★ ALIENS VS PREDATOR ★ DANTE'S INFERNO ★ BATTLEFIELD BAD COMPANY 2 ★ NAPOLEON TOTAL WAR
MARCA player
PS3 X360 PS2 Wii PC PSP DS MÓVIL
TU REVISTA MULTIPLATAFORMA
NÚMERO 18
MARZO 2010
Y ADEMÁS...
RED DEAD REDEMPTION
FIFA WORLD CUP 2010
PRINCE OF PERSIA: FORGOTTEN SANDS
YAKUZA 3
PIRATAS DEL CARIBE
RED STEEL 2
REY ARTURO
FURIA DE TITANES
STAR TREK ONLINE
¡CONCURSO EXCLUSIVO!
25 MONSTER HUNTER 3 Tri
¡Sé el primero en probarlo!
¡EXCLUSIVA!
CASTLEVANIA
LORD OF SHADOWS
¡Te contamos los últimos detalles del bombazo apadrinado por Kojima!
ANÁLISIS
BATTLEFIELD BAD COMPANY 2
¡Los chicos malos vuelven a la carga!
¡EXCLUSIVA!
ALAN WAKE
¡LOS PRIMEROS EN JUGARLO!
www.marcaplayer.com
10€ DE DESCUENTO EN LOS RECOMENDADOS
XTRALIFE.es
BIOSHOCK 2 PC ★ PS3 ★ XBOX 360 ★ DARK VOID PS3 ★ XBOX 360 ★ DANTE'S INFERNO PS3 ★ XBOX 360 ★ FINAL FANTASY CRYSTAL BEARERS WII ★ MASS EFFECT 2 PC ★ XBOX 360 ★ TATSUNOKO VS. CAPCOM: ULTIMATE ALL-STARS WII

SQUARE ENIX®

FINAL FANTASY® XIII

¿TIENES EL CORAJE NECESARIO PARA ENFRENTARTE A TU DESTINO?

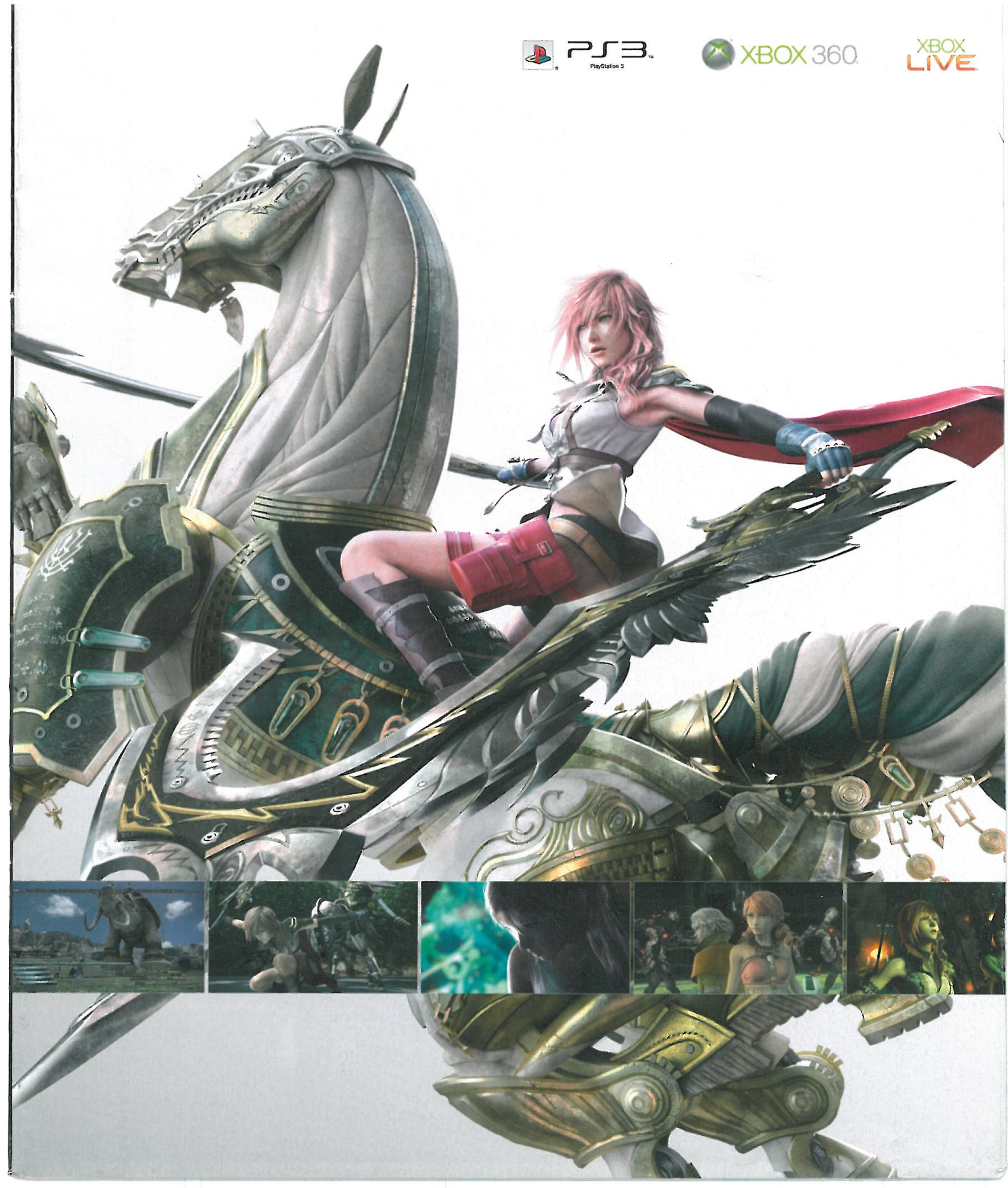



A LA VENTA EL 09.03.2010



www.finalfantasy13game.com

© 2009, 2010 SQUARE ENIX CO., LTD. Todos los derechos reservados.
DISEÑO DE PERSONAJES: TETSUYA NOMURA.
FINAL FANTASY, SQUARE ENIX y el logo de SQUARE ENIX son marcas registradas o marcas comerciales de Square Enix Holdings Co., Ltd.
"PS", "PlayStation" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.



PS3
PlayStation 3
XBOX 360
XBOX
LIVE

Juega
GRATIS
ilimitadamente







Published by gamigo AG. All Rights Reserved. © 2003-2010 Invictus Games LTD. All Rights Reserved.
Exclusive License © 2006 Gamepot Inc., All Rights Reserved.

LEVEL R

EUROPEAN CHAMPIONSHIP

LEVEL R

Experimenta el vértigo de la velocidad con el nuevo VW Scirocco

.games gamigo

www.levelr.es



DARKSIDERS

tus días
ESTÁN
CONTADOS

05.01.2010

Reservalo en
GAME
Tu especialista en videojuegos

un juego de Joe Madureira darksiders.com
















© 2009 THQ Inc. Developed by Vigil Games. Vigil Games, THQ and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PS", PlayStation and PS3 are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. The PlayStation Network Logo is a service mark of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks, logos, and copyrights are property of their respective owners.



ES UNA REVISTA DEL GRUPO UNIDAD EDITORIAL, REVISTAS S.L.U.

Presidenta: CARMEN IGLESIAS
Consejero Delegado: ANTONIO FERNÁNDEZ-GALIANO
Director General Publicidad: ALEJANDRO DE VICENTE
Director General: LUIS ENRÍQUEZ

Director General Editorial: PEDRO J. RAMÍREZ
Director Editorial: MIGUEL ÁNGEL MELLADO
Director de Arte: RODRIGO SÁNCHEZ

DIRECTOR
David Sanz Verjano - *dsanz@unidadeditorial.es*

COORDINACIÓN
- Gustavo Maeso (Coordinación de Redacción, PlayStation) *gustavo.maeso@unidadeditorial.es*
- Chema Antón (Jefe de Producción, Wii y DS)

REDACCIÓN / COLABORADORES
- Juan García Garrido (Xbox 360)
- Lázaro Fernández (PS3)
- Mario Fernández González (Reportajes)
- David Navarro Blázquez (Actualidad, Guías y Blog Oficial) *david.navarro@unidadeditorial.es*
- Jaume Esteve (Blog oficial)
- Rebeca Saray y Mauro *(Fotografía)*
- *Angel Llamas "Wako" www.vidasinfinitas.es (Reviews), David Kromhell, David Caballero, Javier De Pascual, Paola Mejía, Raquel Díaz, José Luis Villalobos, David Guaita (Japón), José Luis García Guerrero (Ocio) Juandi "Keitaro", Julio del Olmo, Diego Alberto Fernández.*

DISEÑO
Sol García - *mgsanchez@unidadeditorial.es*
Duardo - (diseño original, diseño portadas, PC y Hardware)

EDICIÓN Y CIERRE
- David Navarro Blázquez - *david.navarro@unidadeditorial.es*
- Sol García - *mgsanchez@unidadeditorial.es*

PUBLICIDAD
Director Comercial: Jesús Zaballa
Director de Publicidad de Área de Revistas: Cristina Esquivias
Jefe de Publicidad: José A. Muñoz-Calero (josea.munoz@unidadeditorial.es) Tel. 91 443 55 58
Coordinación: Mª Trinidad Martín
Tfno. 91 443 52 54

Zona Norte
Delegado: Gerardo Manrique 94 473 91 10 **Vizcaya:** Juan Luis González-Anduiza 94 473 91 10 **Asturias/Cantabria:** Pablo Fernádez Galiano 94 231 98 73 **Navarra/Rioja:** Iñaki Fica 94 473 91 10 **Aragón:** Álvaro Cardemil 976 79 40 54 **Galicia:** José Carrera (Vigo) 986 22 91 28 Daniel Fanego (Coruña) 981 20 85 37 **Castilla y León:** Ana Luquero 983 42 17 00
Andalucía: Delegado: Rafael Martín 95 499 07 21 Silvia Torres (Sevilla)
Levante: Delegado: Manuel Huerta 96 337 93 27
Marcos Martínez (Valencia)
Cataluña: Delegado: Cristina Pascual 93 227 67 11 Eduard Carcaré
Baleares: Delegado: José María Conrado 971 76 76 30
Internacional: Katja Natus 91 443 55 24 Juan Jordán

EDITA
Unidad Editorial, Revistas S.L.U. Avda. de San Luis, 25
28033 MADRID Redacción: Tel. 91 443 50 00
marcaplayer@unidadeditorial.es

Gerente: José Jesús López Gálvez. Directora de Marketing: Virginia Roel. Jefe de Producto: Gema Monjas. Director de Producción: Fernando Gil. Director de Distribución: Pedro Alonso. Director Financiero: Marco Ottelli. Suscripciones y Ejemplares Atrasados: 902.99.81.99 (Horario L-V, de 8 a 18h. Fines de semana y festivos de 10 a 14h).

Distribuye: Logitengral 2000 S.A.U. Imprime: ALTAIR QUEBECOR
Printed in Spain. Depósito Legal TO-0649-2008
Precio para todo el territorio español indicado en la portada.

Unidad Editorial, Revistas S. L. U., Madrid 2010.Todos los derechos reservados. Esta publicación no puede -ni en todo ni en parte- ser distribuida, reproducida, comunicada públicamente, tratada o en general utilizada por cualquier sistema, forma o medio, sin autorización previa y por escrito del editor.

Publicación ARI FIPP

© Unidad Editorial, Revistas S. L. U. 2010 y Marca Player no se hacen responsables de las opiniones expresadas por sus colaboradores y/o columnistas.

editorial

CREYENDO EN LA PROBABILIDAD

PERMITIDNOS COMENZAR ESTE EDITORIAL PIDIENDO PERDÓN. SÍ, SÍ, PERDÓN A TODOS NUESTROS LECTORES JUGADORES DE PLAYSTATION 3. ¿El motivo? No es otro que el que no puedan disfrutar de la review de *God of War 3* como era el plan que teníamos en mente. ¿La razón? Teníamos confirmación al 99% de que iba a llegar a tiempo para el cierre de la revista, pero ese 1%, fíjate tú, se ha hecho realidad. ¿Culpables? No lo sabemos. Ni si los hay, ni qué ha podido pasar, pero nos hemos quedado con las ganas de poder ofreceros ese contenido que tanto nos habéis demandado estos meses.

Hay voces que hablan de que esta revista es pro Xbox 360. No sabemos si es porque la base del equipo que la creó fue a su vez el que estuvo al frente de la Revista Oficial Xbox 360 durante los 3 últimos años. Si es por eso sólo podemos decir que podéis estar tranquilos, pues somos muy objetivos con respecto a las plataformas.

El motivo, entiendo, puede ser que los seguidores de PS3 no ven mucho contenido de su plataforma en nuestras páginas. Bien, sólo queremos decir y dejar claro desde aquí que poco se puede hacer cuando no se cuenta con material para realizar el trabajo como nos gustaría.

Por esta razón queremos hacer aún más hincapié en esta plataforma. Primero, para tranquilizar a los seguidores de PS3, que mes tras mes demandan más información de su consola. Segundo, para dejar claro que somos pro Xbox 360, pro PS3, pro Wii, y pro todo lo que se ponga por delante, siempre y cuando esté enfocado a mejorar el ocio multimedia y alegrar nuestras horas frente a la TV, que teniendo en cuenta los programas de los que podemos disfrutar, lo mejor es conectar la consola o el PC y olvidarse de todo (dicho con comillas, a ver si se nos van a echar encima diciendo que somos talibanes delos videojuegos).

Y por último, para ofreceros lo que os merecéis: la mejor información posible, y la más plural.

> DAVID SANZ
DIRECTOR

NO OS OLVIDÉIS DE CONTACTAR CON NOSOTROS:

WEB: www.marcaplayer.com
MAIL: marcaplayer@unidadeditorial.es
BLOG JUEGOS: www.marca.com/blogs/marcaplayerdirecto/
BLOG MERCADO: http://www.elmundo.es/blogs/elmundo/mundoplayer/
FACEBOOK: www.facebook.com/pages/Marca-Player/277388717317ref=ts
TWITTER: www.twitter.com/marcaplayer

ESTE MES TAMBIÉN PUEDES DISFRUTAR DE LAS GUÍAS INDEPENDIENTES DE *MARCA PLAYER*. ¡SON GRATIS!



ACTUALIDAD · REPORTAJE · AVANCES · ANÁLISIS · MÓVILES · HARDWARE · TRUCOS · MÁS QUE JUEGOS · COMUNIDADES · GUÍA DE COMPRAS

El Equipo



Gustavo Maeso

Me encanta tocarme el bolo mientras me curo del hombro.
ADORA: La vacaciones en keli.
ODIA: Tener que volver al currelo, estoy por romperme una pierna, juas!



Chema Antón

Army of Two: 40th Day y Endeless Ocean 2, el dilema.
ADORA: Que Konami confíe en los españoles Mercury Steam.
ODIA: Algunas compañías hablan demasiado de sus juegos.



Juan 'Xcast'

Inventando palabras en la capital de España: Tichunabo
ADORA: Mass Effect 2 y El Padre (con perdón).
ODIA: La gente con el hombro roto que nos jode la vida.



Lázaro 'Doc'

Tentado por el lado oscuro... ¡¡¡Quiero un pinball!!!
ADORA: Volver a jugar a un Final Fantasy.
ODIA: Ser '*megapluriempleado*' de la muerte.



Sol García

Las gallinas que entran por las que salen, ya lo dijo aquél...
ADORA: Los colores pastel en la revista.
ODIA: A Belén Esteban y su nuevo look.



'Duardo'

Tiene una espinita clavada con el primer Mass Effect. Be Shephard, my friend.
ADORA: Mis 8 años de casado.
ODIA: Que Bioware no doble sus juegazos.



Mario 'Artista'

Irme a Los Angeles 'by the face' y vivir como un rey.
ADORA: Molar en la ciudad del cine.
ODIA: La próxima guía que me tengo que comerrrrr.



David Navarro

Entra en nuestro blog hombre, que es muy bonico.
ADORA: Poder importar a Mass Effect 2 mi Shepard ¿indio?
ODIA: Que retrasaran Conviction, otra vez...



¡CONTACTA CON NOSOTROS!

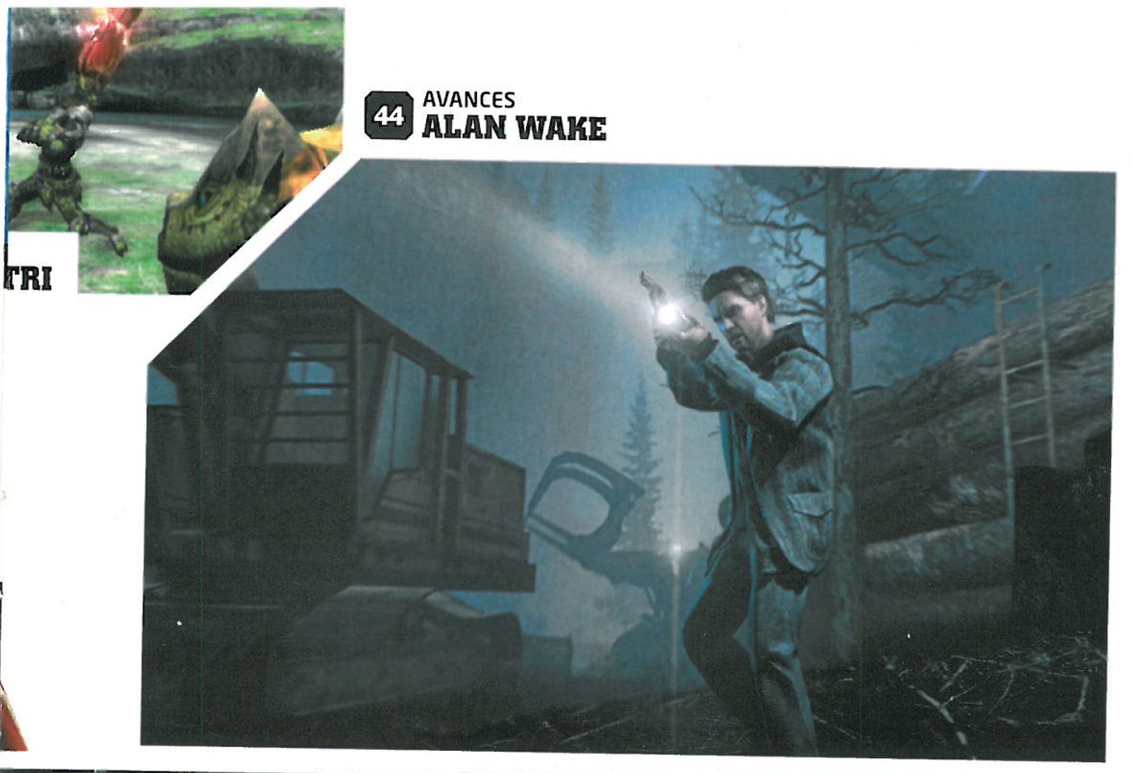
WEB: [illegible]
MAIL: [illegible]
BLOG: [illegible]
FACEBOOK: [illegible]
TWITTER: [illegible]

CONTENIDOS





44 AVANCES
ALAN WAKE



TRI



RIBE

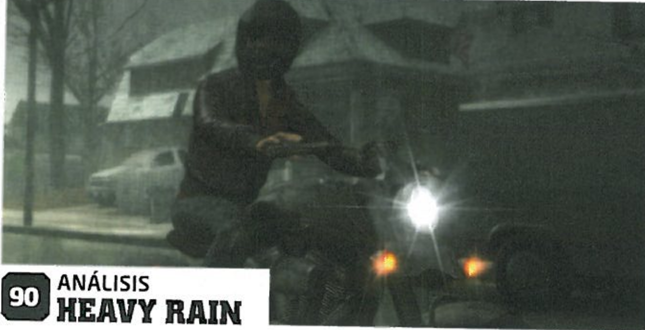


110 ANÁLISIS
BATTLEFIELD BAD COMPANY 2





86 ANÁLISIS
FINAL FANTASY XIII



90 ANÁLISIS
HEAVY RAIN



MARCA PLAYER Nº18 MARZO 2010

EN PORTADA

REPORTAJES CENTRALES

AVANCES

ANÁLISIS

Konami no quiere soltar prenda sobre su título estrella de 2010 ni siquiera en Twitter (CastlevaniaLOS), pero Dave Cox, su productor, nos concede una entrevista exclusiva en la que habla sobre lo que fue y será *Lords of Shadow*.


Por Chema Antón


Por Wako McDohl

stlevania

Lords of Shadow

La historia de cómo un remake se convirtió en el mejor Castlevania de la historia

Un hombre entra en un castillo y pelea con su látigo contra criaturas monstruosas para salvar a su chica de las garras de Drácula. Podemos añadir todo lo que queramos para construir la historia de vampiros más grande jamás contada (como decíamos en nuestro número anterior), pero en esencia eso es *Castlevania*. "No estamos haciendo *God of War*. No estamos haciendo *Devil May Cry*,... nos encantan esos juegos y los admiramos, pero cuando *Castlevania Lords of Shadow* salga a la luz, la gente va a ver claramente que no es el mismo juego", dice Dave Cox, responsable del título en Konami. "Es más sombrío, recurrimos mucho más a crear una atmósfera. Sí, tenemos acción, pero también contamos con partes más tranquilas porque el juego tiene un componente de plataformas enorme, muchísimos puzles y un argumento conmovedor", afirma.

Cuenta el productor del juego, casi susurrando, que en realidad este *Lords of Shadows* iba para remake del primero: "cuando nos sentamos a ver qué íbamos a hacer decidimos que sería un remake del *Castlevania* original. El protagonista iba a ser Simon Belmont y el concepto era rehacer la historia del primer juego. Luego vimos que eso ya se había hecho porque *Super Castlevania IV* ya era un remake del original. Pensamos que no tenía ningún sentido hacer algo que ya se había hecho". Y la propuesta fue relanzar la saga desde su esencia.

"*Super Castlevania IV* es mi Biblia", dice Cox. "Si lo recuerdas, se usaba la cadena para agarrarte a cosas, balancearte, saltar,... ése es el concepto básico" y es que las plataformas eran la base de aquellos juegos en los que recorríamos pasillos y pasillos dentro de los vampíricos castillos. "Hemos jugado a todos los juegos antiguos de la serie, anteriores a *Super Castlevania IV* y nos hemos preguntado qué era lo que hacía que nos gustasen tanto" y ese componente de plataformas y hack'n slash se ha convertido en el epicentro de la nueva criatura de Konami. "La idea era rehacer los hack'n slash clásicos de 8 y 16 bits, pero en tres dimensiones".

Piensa en plataformas al estilo de *Uncharted 2*, saltos imposibles y un uso indiscriminado del látigo para agarrar cosas, y pasar de un lado a otro. A eso añádele un profundo sistema de combate -sí, a lo *God of War*- y una buena dosis de puzles. Ya »



LOS PODEROSOS ENEMIGOS FORMAN parte de la 'ambientación'.



¿SABÍAS QUE... es una de las sagas más longevas en el mundo de los videojuegos. Su debut se produjo en 1986 con *Demon Castle Drácula*?

AHORA TOCA EL TRABAJO de mejorar cámaras e iluminación.



LAS ARMAS SECUNDARIAS SERÁN fundamentales.

tienes las tres piezas clave que definen la mecánica de *Lords of Shadow*

Una cadena y mucho más

Los combates con el látigo son fundamentales para dar ese toque personalísimo de la saga (aunque haya gente que crea que copian a *God of War*, *Castlevania* nació muchísimo antes, a mitad de los años ochenta y el látigo -cadena- venía incluido) y las luchas con éste están presentes también en el nuevo juego. Ya no es ese título en el que golpeabas a un enemigo y caía, luego golpeabas a otro y caía y así hasta finalizar la fase. El nuevo sistema de combate exige una mayor participación por parte del jugador a la hora de tomar decisiones: hay que bloquear, golpear, moverse, elegir estrategia, elegir arma, modificarla de la forma más adecuada...

No estamos ante un juego de rol pero sí que contamos con un arma principal (y una secundaria) que se puede mejorar y con una lista de combos que se van adquiriendo a cambio de puntos de experiencia que te permitirán acceder a mejores estrategias de combate. A eso se le unen una serie de 'reliquias' que el jugador tendrá que recopilar a lo largo de todo el juego y con las que obtener acceso a mejoras.

El sistema de combate no es un machacabotones en ningún sentido, sino que es más bien táctico y muy espectacular, tanto en el planteamiento de las escenas como en el diseño de los enemigos. Ése es el detalle principal por el que los jugadores a los

¿SABÍAS QUE... la banda sonora corre a cargo del también español Óscar Araujo, que contará con la colaboración de 220 músicos?

TODOS LOS Castlevania

1986
Castlevania (AKA Akumajo Dracula)

1987
Castlevania II: Simon's Quest (AKA Dracula II Noroi no Fuin)

1988
Haunted Castle

1989
Castlevania: The Adventure (Dracula Densetsu)

Castlevania II: Belmont's Revenge (Dracula Densetsu II)

Super Castlevania IV (Dracula X/Akumajo Dorakyura)

Akumajo Dracula (Castlevania Chronicles)

Akumajo Dracula X: Chi no Rondo (Castlevania: Dracula X Chronicles)

Castlevania: Bloodlines (Vampire Killer)

Castlevania: Dracula X ((Castlevania: Vampire's Kiss/Akumajo Dracula XX)

Castlevania: Symphony of the Night (Akumajo Dracula X Gekka no Yasokyuko)

Castlevania Legends (Dark Night Prelude)

Castlevania (Castlevania 64/ Akumajo Dracula Mokushiroku)

Castlevania: Legacy of Darkness (Gaiden Legend of Cornell)



¿SABÍAS QUE... según Enric Álvarez, *Lords of Shadow* es diez veces más ambicioso que *Jericho* (su anterior proyecto next-gen)?

Así son los creadores

MERCURY STEAM

Fundada en 2002, Mercuy Steam es una compañía que, pese a su juventud, está creciendo a pasos agigantados. Con sede en la madrileña ciudad de San Sebastián de los Reyes, son una de las empresas nacionales más importantes de la actual generación, y realizan juegos para todas las plataformas, incluyendo móviles y PC. Su primer proyecto fue *American McGee Presents: Scrapland*, publicado por Enlight Software para PC en Noviembre de 2004. A éste le siguieron *Zoombies*, exclusivo para Nokia y el que hasta hoy es su mayor éxito comercial: *Clive Barker's Jericho*, que tuvo el honor de ser el primer videojuego hecho en España para la nueva generación de consolas, y que además supuso la que hasta la fecha es su última colaboración con el equipo de Codemasters. Formada por un equipo de 60 personas y dirigidas por Enric Álvarez, hay que detacar otros componentes como José Raluy, Mario García, Luis Moreno, Rafael Martínez García y Enrique Ventura.

UNA IMAGEN DE SU juego *Clive Barker's Jericho*, para Xbox 360, PS3 y PC.

Lords of Shadow es un juego mucho más maduro que God of War

que les gustan los juegos de acción se van a fijar en este *Lords of Shadow*. Y eso que la mayor parte de estos títulos no cuentan con escenas de plataformas, ni puzles.

El juego no quiere quedarse en un constante homenaje a la saga para regocijo de los fans, sino que se quiere dirigir a una audiencia amplia. Para ello, la primera exigencia de este *Castlevania* 'next-gen' era ser muy sofisticado, tanto visual como técnicamente. A eso se le ha añadido una buena cantidad (no 50 horas, pero una buena cantidad) de escenas cinemáticas que sirven para contar la historia de amor de Gabriel y profundizar en una historia que se irá complicando minuto a minuto. Y parte de esa atmósfera lúgubre que envuelve este *Castlevania* se ha construido a través de algo que, según Dave Cox, 'falta en otros juegos similares': un mundo vivo que está en el escenario y que hace que este mundo sea mucho más real.

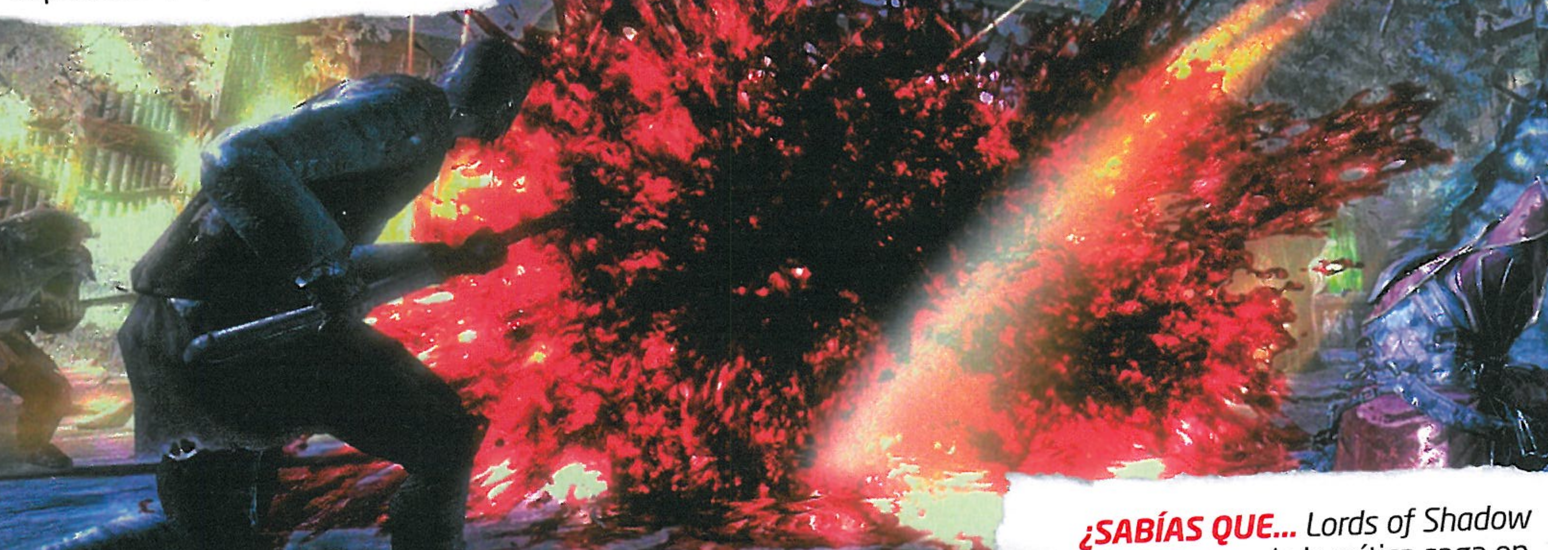
Esto no es God of War

Cuando Dave Cox compara su juego con el inminente *God of War*, dice que *Castlevania* es mucho más real. "No está sobredimensionado. Gabriel es un guerrero, es fuerte, es poderoso, pero su personalidad tiene conflictos internos. Se permite tener un lado sombrío, una parte triste. Eso lo hemos tratado de transmitir a lo largo de todo el juego. [...] Y creo que en ese nivel es mucho más maduro que *God of War*".

Las comparaciones con éste eran de esperar porque con los tráilers que se han »

EL JUEGO ESTÁ EN un 70-75% de desarrollo, se puede jugar de principio a fin, está completamente unido. Sólo falta mejorar todos los detalles.

2001	2002	2003	2005	2006	2007	2008	2009
Castlevania: Circle of the Moon	**Castlevania: Harmony of Dissonance** (AKA Concerto of the Midnight Sun)	**Castlevania: Aria of Sorrow** (AKA Minuet of Dawn)	**Castlevania: Dawn of Sorrow** (Devil's Castle Dracula: Cross of the Blue Moon)	**Castlevania: Portrait of Ruin** (Gallery of Labyrinth)	**Castlevania: The Dracula X Chronicles**	**Castlevania: Order of Eccelsia** (Akumajo Dracula Ubawareta Kokuin)	**Castlevania: The Arcade**
		Castevania: Lament of Innocence	**Castlevania: Curse of Darkness**		**Castlevania: Order of Shadows**	**Akumajo Dracula the Medal**	**Castlevania: Rebirth**
						Pachislot Akumajo Dracula	
						Castlevania Judgment	



¿SABÍAS QUE... las misteriosas máscaras con la que Konami intrigó a los seguidores en su web antes de la presentación, tendrán un importante papel en el juego?

¿SABÍAS QUE... *Lords of Shadow* es el primero de la mítica saga en la actual generación, a excepción del spin-off *Castlevania Judgment* que hizo su aparición para Wii?

» mostrado, el juego de Konami aparece como una aventura de acción con un héroe que lucha contra criaturas gigantes, y eso hace pensar que están creado 'otro' juego de acción. "'Cuando nos acerquemos al lanzamiento la gente se percatará de que las plataformas tienen mucha importancia en nuestro juego, que los puzles son fundamentales. Los viejos *Castlevania* eran todo plataformas y eso es algo en lo que nos hemos fijado mucho", dice el productor.

"Todo comienza porque tenemos un protagonista con un látigo, pero *Castlevania* ya estaba ahí antes de que llegase *God of War*, por lo que en realidad ellos son los que se han inspirado en *Castlevania*. *God of War* es muy bombástico, está lleno de escenas de acción y se le llega al límite en todo momento. Nuestro juego es más cercano, es más realista, nuestro protagonista no va por ahí diciendo 'te voy a machacar', tiene una misión y es algo creíble".

¿Castlevania? ¿Un estudio español?

Según lo que cuenta Dave Cox, Enric Álvarez (Mercury Steam) se presentó en Konami Europa con un proyecto, era una de las primeras cosas que la gente de Konami veía en PS3. Se lo mostraron a los jefes japoneses y, aunque quedaron impresionados, no tener referencias sobre Mercury Steam les tiró para atrás. Mercury Steam se dedicó a desarrollar *Jericho* y de vez en cuando Dave y Enric se cruzaban emails. "La oportunidad surgió cuando tuvimos que hacer un vídeo interno para presentar el nuevo proyecto de *Castlevania*", dice Cox. Llamó a Enric, le hizo la propuesta y éste aceptó. Hicieron un vídeo utilizando el motor in-game que tenían desarrollado para presentar un remake del primer *Castlevania* con Belmont de protagonista. Al director general le encantó.

Hubo entonces un momento algo confuso en el que nadie confiaba en hacer un remake, así que se planteó crear un nuevo



Consejos de un experto en triples A

'KOJIMA ES EL JEFE, PERO SU PAPEL ES DE MENTOR'

Por complicado que pueda parecer, la intervención de Kojima en el proceso creativo de *Lords of Shadow* es crucial para que el juego pase de ser un juego excelente a un juego imprescindible. Dave Cox, productor del juego, nos cuenta que "Kojima es el jefe y yo le informo a él. Le cuento todo lo que ocurre con el juego. Pero él hace más de consejero en la creatividad y su rol es más el de recomendarnos no sólo sobre problemas técnicos, sino sobre cosas de marketing, cosas de la jugabilidad, incluso de las relaciones con la prensa". Al parecer, Hideo Kojima, incluso, ha pasado por nuestro país (y de aquí al final del desarrollo volverá a hacerlo) para seguir la creación desde dentro del estudio madrileño. Su idea es la actuar como mentor del título y ayudar no diciendo "tenéis que hacer esto", sino más bien "eso está genial, pero si lo hacéis así o de la otra forma estará mejor". Es conocido que incluso su equipo ha venido al estudio de Mercury Steam a ayudar a crear las animaciones faciales de Gabriel.





¿SABÍAS QUE... abandona la estética manga de los últimos títulos y se aleja bastante de la gótica, que siempre ha sido la tradicional en la saga?

Castlevania y dar un aire renovado a la serie. La idea de que fuese un estudio fuera de Japón, europeo y español, asustaba. "Creo que al principio la gente tenía miedo de llevar *Castlevania* en una nueva dirección. Había quien quería que siguiese siendo como hasta entonces", comenta Cox. Incluso mirando las cifras que hablaban de la caída en ventas y en popularidad de la saga en Japón, para Konami parecía mucho más fácil no modificar nada.

Y llegó la Games Convention de 2008. Los jefes de Konami seguían sin ver claro este nuevo rumbo de la saga y, en el último momento, se decidió no anunciar el juego como el nuevo *Castlevania* y se le denominó *Lords of Shadow* con la única intención de ver cómo era recibido. "Teníamos un tipo con una armadura y un arma que era una cadena... pensé que la gente iba a decir que era *Castlevania*. Y mucha gente lo hizo. Después de eso recibimos una llamada de los jefazos en Japón que nos decían: ¿Nos podéis enseñar en qué estamos metidos?". En pocos días Dave Cox volaba a Japón con una copia del juego, un vídeo y una presentación. En la reunión estaba Kojima y el resto de directores. Les enseñó el juego y les dejó con la boca abierta. "Cuando salimos, Kojima vino a mí y me dijo: 'Quiero ayudarte con esto, Dave'. Y a partir de ahí la compañía decidió que merecía la pena arriesgarse y apostar por una nueva dirección para la saga", cuenta Dave Cox.

El resto, es 'secreto de estado'. No se ha enseñado el juego y parece que el E3 de este año es una de las fechas señaladas en el calendario de Konami como clave para el devenir del título (y hacer algunos anuncios más). Dos tráilers, algunas pantallas y claves que la gente de Konami va soltando con cuentagotas sirven para construir el enorme mosaico de esta vidriera gótica ante la que nos encontramos.

Sabemos que Gabriel busca sangre. Que habrá castillos. Y enormes criaturas sedientas de sangre. Que la ambientación calará en nuestros huesos. Que la música cambiará nuestro estado de ánimo. Que nos empapará con su triste llovizna. Y que tendremos que recorrer escenarios y escenarios a golpe de látigo. Y nos emociona. Nos encanta pensar que volvemos a estar ante un *Castlevania* como aquel *Simon's Quest* o *Belmont's Renvenge*. Nos encanta pensar que la sangre de *Castlevania* vuelve a ser pura. ■

"Kojima vino a mí y me dijo: Quiero ayudarte con esto, Dave"

PS3, 360, WII

¡VUELVE SONIC!

Proyect Neddlemouse, ese era el nombre bajo el que se escondía nada más y nada menos que *Sonic 4*. Será, por fin, el resurgir de la saga?



Como los Sonic de verdad. O al menos eso parece ser ***Sonic The Hedgehog 4***, una vuelta al erizo azul más clásico que saldrá al mercado en verano y en formato descargable para PlayStation Network, Xbox Live y WiiWare.

El último Sonic volverá a jugarse en scroll lateral, en 2D, con unos entornos que recuerdan muchísimo al clásico de Mega Drive, pero, por supuesto, en HD, al menos en las versiones de PS3 y 360.

Cada mapa podrá seleccionarse por separado en el menú principal para que cada uno juegue al nivel que le parezca, desde el primero hasta los enfrentamientos con el Dr. Eggman. Y éste sólo es el episodio 1, irán saliendo más con







EL SPEAKER

Pablo Juanarena
El Speaker de Radio Marca

LOS DOS ROMBOS

SÍ, VAMOS A HABLAR DE LAS CALIFICACIONES. Si te pones a mirar las listas de ventas, un 80 por ciento de los videojuegos que salen al mercado están destinados a jugadores de más de 18 años. Y el porcentaje podría ser mayor si eliminásemos de la ecuación todos aquellos simuladores de deportes y de coches.

Ah, ¿por qué hay tanto juego para mayores de edad? ¿Por qué parece que ese rectángulo rojo puede garantizar la calidad? (Lo sé, ripio fácil).

Analicemos el cine. Si una película es etiquetada para mayores de 18 años pierde buena parte de sus ingresos y de su público potencial. Al final resulta ser todo un fracaso comercial (otra rima). Por eso, los productores cinematográficos siempre intentan que el listón se quede en los 14 años: suavizan los diálogos y los contenidos violentos, y también filtran la mayoría de las escenas subidas de tono por el colador de lo políticamente correcto. (¡Maldición!)

LOS JUEGOS PARA ADULTOS VENDEN MÁS, CLARAMENTE

En los videojuegos ocurre exactamente lo contrario. Los creadores piensan: "hagámoslos más sangrientos y malhablados con el pretexto del realismo total". Y ahí están en las estanterías de las tiendas, llenas de rectángulos rojos (excepto en la sección de Nintendo, claro).

Y creo que, en el fondo es porque la gente piensa que los videojuegos son menos 'peligrosos' que las películas por el mero hecho de ser juegos. Y cuando digo gente, me refiero a los padres, tutores y responsables de los menores. Y también a los creadores, distribuidores y periodistas.

Tengamos todos un poco de cuidado, o al final acabaremos enseñando el DNI para comprar el videojuego más vendido y adulto.

MULTI

UN NUEVO GHOST RECON DE CAMINO

Tom Clancy's Ghost Recon Future Soldier es el nombre del juego. Su lanzamiento será en navidad, aunque contará con una beta multijugador en verano

Han pasado dos años desde el último *Ghost Recon* y ya por fin se ha anunciado el siguiente. Está siendo desarrollado por Red Storm, autores también los dos *Advanced Warfighter*.





Según nos ha dicho Ubisoft, el juego "contará con una renovada jugabilidad y la más avanzada tecnología en prototipos de armas". Además tendrá multijugador, cuya beta ya se podrá disfrutar este verano, aunque en principio sólo para 360. La razón de esto último es que para activarla se necesita una invitación que se activa a través de *Splinter Cell Conviction*, que no sale para la Playstation 3.

No obstante, Ubisoft ha confirmado de manera oficial que habrá versión para las dos consolas. Respecto a la de PC, un directivo de la compañía ha afirmado que se dará información "más adelante" y también se ha hablado de posibles ediciones en Wii, Nintendo DS y PSP.

ORGANIZA: AUIC

Retro Madrid

RetroMadrid 2010

La feria de la informática clásica

Facultad de Informática de la Universidad Complutense

Sábado 13 de marzo

De 10 a 20:30 hrs

"Entiende el futuro conociendo el pasado"

Facultad de Informática Universidad Complutense Madrid

GAME Tu especialista en videojuegos

OTAKU CENTER

Inycom

RETROMADRID

TODO RETRO

El 13 de marzo, en la Facultad de Informática de la Universidad Complutense de Madrid, se celebrará la edición número 15 de la feria **RetroMadrid**, que busca mostrar la importancia que los videojuegos clásicos siguen teniendo hoy en día. La jornada servirá como homenaje a *Super Mario Bros* de NES, que este año cumple su aniversario número 25.

LAS *GUÍAS* DE ESTE MES ¡TOTALMENTE GRATIS!

MASS EFFECT 2

Uno de los títulos del año, supone la vuelta del comandante Shepard a la gran historia intergaláctica creada por Bioware. En la guía que te ofrecemos gratis con la revista podrás saber cómo reclutar a todos los personajes, una lista de todos los planetas que escanear y su nivel de riqueza y, por supuesto, un completo paso a paso para superar esta gran aventura sin problemas.



Mass Effect 2

Género: **RPG**
Desarrolladora: **Bioware**
Editora: **Electronic Arts**
Precio: **69,95€ (360)** **49,95€ (PC)**
Jugadores: **1**
Online: **Descargas**
Idioma: **Voces** **Textos**





DANTE'S INFERNO

El tránsito por el Averno en busca de su esposa Beatriz llevará a Dante a enfrentarse a todos sus pecados. Y para poder redimirlos, en la guía de Marca Player puedes encontrar un exhaustivo paso a paso para que no te pierdas, así como la ubicación de los útiles secretos del juego y los mejores consejos para acabar con todos los enemigos y jefes finales.





Dante's Inferno

Género: **Acción/Aventura**
Desarrolladora: **Visceral Games**
Editora: **Electronic Arts**
Precio: **69,95€**
Jugadores: **1**
Online: **Descargas**
Idioma: **Voces** **Textos**







PC
EL LÍO EN PC NO SALE CARO

Más de 200.000 jugadores firmaron una queja contra la decisión de Activision de retirar los servidores dedicados. Las ventas durante el primer mes en esta plataforma no llegaron al 5% de las totales, sin embargo, según Activision en su primera semana se superó el registro de *CoD 4: Modern Warfare*.

OJIVA (WARHEAD SECTION)

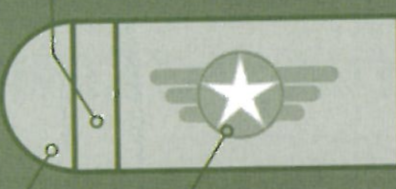
24 HORAS
310.000.000 $

Recaudó en 24 horas entre Estados Unidos, Canadá y el Reino Unido.

SECCIÓN DE GUIADO

JUGADORES
2.2 millones

Se conectaron simultáneamente a Xbox Live el 10 de noviembre, anunció Microsoft.



CEBO O DETONADOR

RÉCORD
3.380.000

De copias marcaron un nuevo récord de lanzamiento en norteamérica.

SECCIÓN DE PROPULSIÓN

JAPÓN
265%

Subieron las ventas de la semana uno en Japón, un mercado con poca afición a los FPS.

SECCIÓN DE COMBUSTIBLE

COSTE
200.000.000 $

Ha costado en total, incluida la distribución y la enorme campaña de publicidad.

SECCIÓN DE CONTROL

DESARROLLO
40-50 M $

Ha sido el presupuesto de desarrollo del juego.

CABEZA BUSCADORA LÁSER

VENTAS
16 millones

De juegos vendidos, y sigue subiendo.

EL JUEGO DE LOS 1000 MILLONES DE DÓLARES

Ni en el cine se llega a los 1.000 millones de dólares con tanta ligereza como en esta industria. >*Por Sergio Figueroa*

Como un auténtico misil Hellfire cayó sobre los mercados *Call of Duty: Modern Warfare 2* el 10 de noviembre. Nadie dudaba de que su intención era arrasar con todos los registros de ventas previos, comerse las marcas de *GTA IV* y poner nuevos listones. Pero, ¿a qué altura?

Con una campaña de marketing digna del mejor estreno de cine ("un presupuesto absurdo", ofreció Activision) y unos seguidores sin uñas que llevarse a la boca, Infinity Ward volvió a ser Julio César y se marcó un vedi, vini, vinci apoteósico. Lo confirman los más de cuatro millones y medio de personas que se lanzaron a las tiendas el primer día. En menos de una semana, la recaudación ascendía a 550 millones de dólares, doblando la potente inversión. Y, en enero, ya consiguió batir el registro de los 1.000 millones de dólares.

Y así ha seguido siendo durante estos sus tres primeros meses, porque el último *Call of Duty*, ya el más vendido de la serie, no tiene intención de detenerse hasta llegar a los 20 millones de copias. Entre plataformas, en el título ha triunfado más en Xbox 360, tanto en ventas totales como en porcentaje de compradores por sistema, que se acerca al 25%, unos cinco puntos por encima de la tasa en PlayStation 3. Y también ha sido un éxito relativo en Japón, un país poco amante de este género, en el que sus ventas fueron un 265% superiores a las de *Call of Duty 4: Modern Warfare*, la primera parte, de 2007, en su primera semana.

Modern Warfare 2 ha supuesto, además, otro bofetón al cine, que ya no puede ocultar que la de los videojuegos es la industria de ocio electrónico preferida en estos días. El ingreso registrado superó al de los taquillazos del año como *Harry Potter y el Príncipe Mestizo* o *El Caballero Oscuro*. Habría que tomar el caso de *James Cameron's Avatar*, que ha roto esa barrera de los mil millones de dólares, para encontrar la competencia navideña al trabajo de Infinity Ward. Sobra mencionar que también ha rebasado a lo más vendido en librerías, otro récord de *Harry Potter*.

Ahora queda saber cuál es el camino que toma *Call of Duty*, porque los rumores apuntan a que Infinity Ward quiere profundizar en el multijugador online con algo más masivo. Pero sea lo que sea, es seguro que triunfará.





BLADE FM

Sergi Blanch Montenai
www.bladefm.es

DIOS DA PAN...

A QUIEN NO TIENE DIENTES. Qué oportuno y contundente se antoja el refranero español cuando conviene, ¿a que sí? ¡Y cuántas verdades encierran sus siglos de sabiduría!

Porque, amigos lectores, que alguien me explique de forma clara y concisa cómo es posible que en plena crisis mundial que azota nuestras economías como no había sucedido en muchas décadas tengamos, más que probablemente, el mejor y más potente inicio de año que se recuerda en la historia del videojuego.

LLEGA LA PRIMERA PERLA DE ESTE 2010

2009 acabó fuerte, de acuerdo, pero es que 2010 será sencillamente espectacular. Junto a lanzamientos 'regulares' (esto es, los buenos juegos que salen siguiendo el curso natural de la historia) y de los que ya disfrutamos – Bayonetta, Darksiders, etc – se suman además aquellos que llevan un proceso mucho más largo pero que concluye en los próximos meses: Final Fantasy XIII, Starcraft 2... Añádele Alan Wake, Heavy Rain, Mass Effect 2, The Last Guardian, Bioshock 2, God ofWar 3, Mario Sunshine 2, Project Natal...y así hasta...¿infinito?
Qué bonito es cuando las consolas llegan a todo su esplendor y madurez, ¡y qué caro resulta!



LA FRASE

// A Kurt Cobain le hubiera parecido divertido cantar un tema de las Spice Girls en Guitar Hero"

O AL MENOS eso es lo que ha dicho su viuda, Courtney Love en referencia a la posibilidad de cantar temas de otros grupos con cantantes como el fallecido miembro de Nirvana en *GH 5*. Aún así, ella sigue con su demanda para que Activision Blizzard pague una multa por ello. Love dijo que "lo más gracioso es que a él le hubiera parecido divertido pero, al mismo tiempo, es un desastre lo que han hecho. Había una fina línea y nos han jodido". Es Courtney Love.



PC, PS3

GTA IV EPISODES EN PC Y PS3

Los dos capítulos descargables de GTA IV dejarán de ser exclusivos de 360 el 30 de marzo. Podrás conseguirlos en caja o por descarga.

Con la pasta que se dejó Microsoft en la exclusividad de *The Lost and Damned* y *The Ballad of Gay Tony*, no nos imáginábamos que esta noticia llegase a concretarse en ningún momento.

Sin embargo, tanto los usuarios de PS3 como de PC al final sí podrán jugar en unas semanas a dos de los mejores contenidos descargables que se han hecho en esta generación.

En total, más de veinte horas de juego con dos historias diferentes y con puntos en común con la principal. Una ambientada en el mundo de la delincuencia de bandas moteras y la otra en la vida nocturna de Liberty City.

MUY BREVES

XBOX

FIN DEL SOPORTE ONLINE DE LA PRIMERA XBOX

Microsoft, mediante el blog de Major Nelson, ha informado de que el soporte online de Xbox Live para la Xbox original dejará de funcionar el 15 de Abril. Con esto se dará fin a un servicio que llevaba desde 2001 albergando cientos de contenidos y miles de partidas online. El argumento que se ha dado para tomar esta decisión es la potenciación del actual sistema Xbox Live en Xbox 360. Adios a las partidas de Halo 1 y Halo 2.

iPhone

LOS PRIMEROS FINAL FANTASY, EN IPHONE

La gran moda de reactualizar grandes clásicos está llegando también a la AppStore. Square-Enix ha anunciado que va a lanzar próximamente los dos primeros Final Fantasy para iPhone e iPod Touch. No sabemos cuándo ni tampoco el precio, pero si atendemos a lo que cuestan los juegos de la App Store muy caros no serán.

PC

UN MINIJUEGO OLÍMPICO PARA ESTE INVIERNO

Durante todo el mes de febrero se están celebrando en Vancouver, Canadá, los Juegos Olímpicos de Invierno. Y SEGA, además del juego para consolas ha querido lanzar este minijuego, muy divertido, con diferentes pruebas como el Salto de Esquí o el Eslalon Gigante. Éste es el link: ***www.olympicvideogames.com/vancouver2010/minigame/index.php***

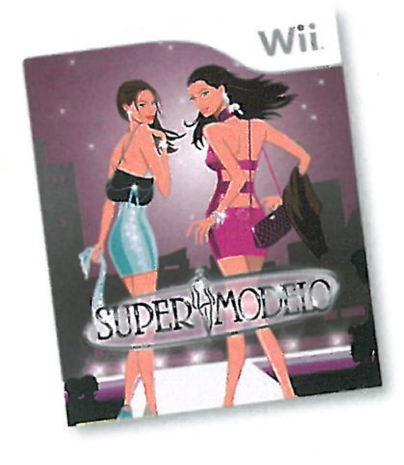
WII

SÉ MODELO EN TU WII

El primer simulador de Top Models? Al menos eso es lo que *Supermodelo* parece. El juego, ya disponible en Wii, te ofrece la posibilidad de ser aspirar al próximo casting del programa. ¿El objetivo del juego? Ganar el concurso a lo largo de las diez semanas que dura. Para ello tendrás que convencer al jurado en los retos que te propongas, asistir a sesiones de fotos, desfilar por pasarelas de todo el mundo....

También necesitarás manejar el día a día. Tendrás que relacionarte con gente del sector, establecer citas y reuniones, mantener el contacto con tu pareja, ir de compras, a la piscina, elegir la ropa que llevarás puesta... Lo dicho, todo un simulador de Top Model.

EL JUEGO TE LLEVARÁ A SER UNA MODELO Y GANAR EL CONCURSO





DVD

EL JEFE MAESTRO EN DVD Y B-RAY

Halo Legends, la serie anime del gran shooter de Microsoft saldrá al mercado el próximo 2 de marzo. Dos horazas y media más contenido extra para ampliar la historia.

Ni con *Halo 3, ni con Halo ODST*, ni con *Wars* y tampoco con el futuro *Halo Reach*. La historia del Jefe Maestro y todo lo que roedea no acaba con los videojuegos.

Warner Bros ha confirmado que el próximo 2 de marzo saldrá a la venta ***Halo Legends***, un DVD o Blue-Ray con siete grandes historias que se centran en el misterioso origen del Jefe Maestro, la capacidad superior para el combate de los Spartans y la tensa rivalidad entre los ellos y los miembros del Orbital Drop Soc Troopers (ODSTs).

El juego costará 21,95 € en Blue-Ray y 15,95 € en DVD y, como decíamos incluirá, además de los siete capítulos que suman en total más de dos horas y media, algún tipo de contenido extra aún sin detallar. Una gran ocasión para revivir la guerra entre la humanidad y el Covenant.



MUY BREVES

PC, PS3, XBOX 360

NUEVOS DETALLES SOBRE CRYSIS 2

Los ha adelantado la revista alemana PCGames. El primero es que abandonará la jungla de sus dos primeras partes para que la acción transcurra ahora en Nueva York, lo que dará un marcado sentido vertical a la jugabilidad. Además, el traje permitirá recoger información útil sobre personas y ubicaciones con fines estratégicos. EA sostiene que el juego saldrá en el tercer trimestre de 2010.

MULTI

NUEVO LEGO STAR WARS PARA ESTE OTOÑO

Así lo ha confirmado Activision. El juego, que se llamará *LEGO Star Wars III: The Clone Wars*, estará basado en las primeras temporadas de la serie de animación de Las Guerras Clon, que están protagonizadas por Obi Wan Kenobi y Anakin Skywalker. Hay que recordar que esta franquicia lleva vendidas más de 20 millones de unidades si sumamos todos sus juegos.

EL DATO

18 DÓLARES POR CADA PS3 SLIM

Esta cantidad es la que pierde actualmente Sony por cada consola que vende y se calcula que no ganará dinero con ella hasta 2011. Lo confesó hace unos días un directivo de la compañía japonesa en el periódico económico The Wall Street Journal.











LA HISTORIA CONTINUA EN
AKIHABARABLUES.COM

HEAVY RAIN

Cuando las migas de pan se las comió el lobo
Por Kristian

La Industria del Videojuego apesta. Es como una niñata que no quiere hacer los deberes ni mirar más allá de las ventas. En serio. Joder, echo un vistazo atrás y veo que llevo como 20 años jugando a lo mismo. Normal que cada vez tenga menos ganas de hacerlo. ¿Que la Industria ha evolucionado? ¿Que el Online es un Nuevo Principio? Si la evolución consiste en que ahora un bebé de 12 años me pegue un headshot cada 30 segundos creo que la Industria y yo tenemos conceptos diferentes de lo que es progresar.

Lo que algunos ven como evolución yo lo veo como divagueo, una pantomima, un caracoleo. La de los videojuegos es una Industria relativamente nueva que se ha mostrado incapaz, a lo largo de los años, de presentar recursos propios realmente alabables. Es más, los videojuegos a los que se les ha intentado vender con la vítola de "Rompedores" solían presentar como "Grandes Novedades" recursos que llevábamos año viendo en el cine. ¿Cinemáticas interminables? ¿Blanco y negro? Por favor. Aunque al menos las compañías ya han dejado de compararse los miembros para ver quién tiene más potencia sexual. Algo es algo.

Heavy Rain. Palabras mayores. Un ¿juego? adulto, muy controlado, muy medido. Una experiencia totalmente cinematográfica, una cinta de Cine Negro disfrazada de Blu-Ray. Un nuevo guiño al Séptimo Arte. Un tributo a un estilo de narrativa que se empeña en no arraigar en una Industria adolescente. Porque los videojuegos no son serios. Seámoslo nosotros: Masacrar a un grupo de civiles en un Call of Duty no es ser adulto, es ser un psicópata.

Ser un juego adulto implica conexión del jugador con el medio. Sentir que eres el protagonista, aunque tus opciones sean limitadas, aunque potencialmente podría controlarse con el mando del DVD. No todo el mundo querrá pagar ese peaje (la poca interactividad), porque no todo el mundo está por la labor de jugar a un homenaje al Cine Negro. Que es lo que es Heavy Rain. Un juego adulto, sí, pero no un breakthrough ni un avance. Heavy Rain revoluciona lo mismo que Aladdin de SNES, con la diferencia de que no hay película de la obra de David Cage. Aún, al menos.

Calidad y disfrute no tienen porqué venir de la mano. ¿A quién no le gusta un Big Mac? A mi el primero, pero sé lo que es. Como sé lo que es Heavy Rain: Una gran forma de pasarme las primeras horas de la madrugada de cualquier noche de insomnio. Nada más. Ni nada menos.

La delgada línea de la genialidad
Por Casidios

Hace unas semanas en uno de los habituales podcast de AB (no seáis gañanes, que hasta que Alierta diga lo contrario son gratuitos) especulábamos sobre Heavy Rain y lo comparábamos, ignoro aún si con acierto o no, con Shenmue, la obra cumbre de Dreamcast, máximo exponente de dinero gastado a cascoporro en la creación de un experiencia de juego "distinta". Ninguno de los contertulios dudaba de la maestría de la obra de Yu Suzuki, aunque esos que clamaban sus virtudes afirmaron que fueron incapaces de echarle más de un par de horas de juego.

Recuerdo que en la universidad, en la maría más famosa de la Carlos III, Historia del Cine, uno de los ilustres decanos comentaba que 2001: Odisea en el espacio, de Kubrick, era una película buenísima... pero aburrida como ella sola. Y lo mismo podríamos decir del Ulises de Joyce, la obra literararia más influyente del siglo XX, pero la de más insufrible lectura de la historia de la humanidad.

¿Cómo diferenciamos la genialidad del sopor? ¿Qué grosor tiene la línea que separa la maestría de la vanalidad, la gloria del fracaso, la originalidad de la vanidad? Creo que la respuesta correcta no está en la obra artística o en el medio jugable en sí, sino en cómo lo interpreta cada persona. Para unos será el nuevo máximo exponente de "juego de autor"; para otros, un simple ejercicio de onanismo creativo incapaz de aportar algo sustancial.

Pero hablábamos de Heavy Rain, la obra de Quantic Dream, la que esperábamos evolución de Fahrenheit, la nueva alma nómada de Omikron . Un juego de autor, plagado de los tics de un David Cage que ha tenido el tiempo (mucho, recordad que llevamos sabiendo de él desde 2006) y el dinero para hacer lo que le viniera en gana. Sony lo considera "una apuesta"; yo, un paso necesario para la evolución del desarrollo argumental en los videojuegos, incapaces en más de treinta años de encontrar un lenguaje propio para contar historias flexibles y dinámicas. Es hora de alejarse de las historias de un solo camino importadas del cine. Es hora de algo nuevo. Espero, por nuestro bien (y el de la industria) que Heavy Rain sea capaz de dar ese paso hacia delante, a pesar del salto hacia atrás que supone mezclar lo peor del control de los Resident Evil con la jugabilidad de Dragon's Lair.

ENTREVISTA EXCLUSIVA

PERFECT DARK EN XBOX LIVE ARCADE

El gran clásico de Nintendo 64 vuelve a la vida gracias a Rare, vía Xbox Live. Nick Ferguson y David Keningale nos dan todas las claves de esta versión.

EN EL AÑO 2000 RARE LANZÓ UNO DE LOS MEJORES JUEGOS DE LA HISTORIA, PERFECT DARK. AHORA, 10 AÑOS DESPUÉS, PREPARAN UN REMAKE A LA ALTURA DE LAS CIRCUNSTANCIAS.

› ¿Qué pensáis del título original?

› David Keningale: En su momento fue sorprendente, realmente llevó a Nintendo 64 hasta su límite. Sigo alucinado con todo lo que Rare consiguió meter en un cartucho.

Nick Ferguson: Cuando volví a jugarlo me di cuenta de que Perfect Dark era un juego de Xbox Live, creado antes de que el Live existiera. Era un compendio de lo que nos esperaba en la era de la banda ancha.

› Desde el punto de vista técnico, ¿era necesario rehacerlo, como ha pasado con Street Fighter II o Serious Sam?

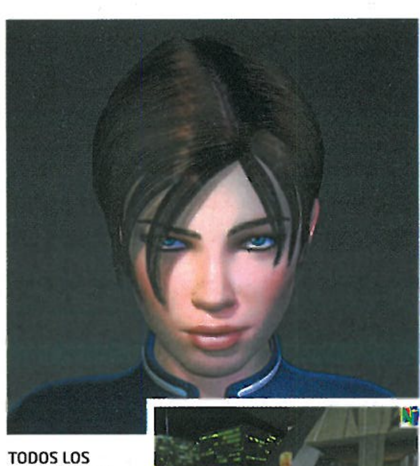
› NF: Muchos juegos se juegan mejor en sus plataformas originales En los análisis el único punto negro de Perfect Dark era su Frame Rate, por lo que se ha beneficiado más de los 60 FPS que de la alta definición. Me gustaría decir que Perfect Dark en Xbox Live Arcade es más una remasterización que un remake. Bajo el capó sigue estando el juego de Nintendo 64. No estamos ante la versión del directo o una edición especial. Se trata del juego original que todos conocen y aman, con algunos retoques para adaptarlo a las posibilidades de Xbox 360.

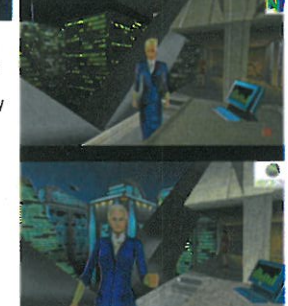
› ¿Cuánto tiempo habéis tardado en desarrollarlo? ¿Cuánta gente ha participado en el proceso?

› NF: Empezamos en enero de 2009 y estamos a punto de acabar ahora. Han contribuido más de 100 personas , sin contar con el equipo original.

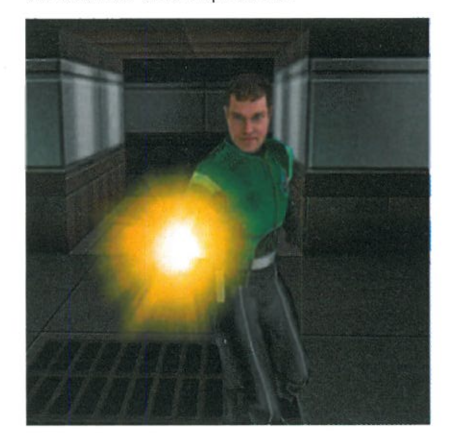
DK: Es decir unos 12 meses, contando con tres meses de preproducción, analizando los 90Gb de información previa. También tuvimos a 16 artistas trabajando durante todo el proceso.

> // Ha costado un año de desarrollo y se han empleado más de 100 personas en el proyecto".





TODOS LOS MODELOS SE han rediseñado con mejores texturas y mayor número de polígonos.



'INDIEPENDENCIA'

Jaume Esteve
Co-responsable Marca Player Directo

HUMILDAD ANTE TODO

A SONY SE LE HAN vuelto a subir los humos ahora que las ventas de PS3, a buenas horas, comienzan a funcionar y a moverse dentro de unos márgenes aceptables. Peter Dille, presidente de marketing de la firma en Norteamérica, se ha marcado en estos días una declaración de intenciones en toda regla: "no nos van a hacer falta ni diez años para superar las ventas de 360".

Dille se escuda en dos argumentos de peso. El primero, la vida útil de la consola de Microsoft "no va a durar una década". El segundo hace referencia a la diferencia de partida a favor de Xbox: "Tuvieron la oportunidad de sprintar y ahora están a la cabeza. Pero no creo que tardemos mucho en pasarlos".

> DILLE: "XBOX 360 NO VA A DURAR UNA DÉCADA"

No voy a negarte que en estos últimos meses PS3 se está vendiendo muy bien, Peter. Pero antes de lanzarte a la piscina estaría bien tener en cuenta un par de factores. Microsoft aún tiene el as en la manga del resideño de la consola (no olvides lo bien que ha funcionado en Sony esa estrategia) y Natal. Es posible que de cara al jugón de toda la vida el proyecto de Sony pinte mejor. Pero en Xbox van descaradamente a por el jugador casual. Y entre esos hay muchos más millones de potenciales compradores. Guarda la bola de cristal, Peter, y sigue preocupándote de vender consolas.

ÚLTIMA HORA

UN NUEVO ASSASSIN'S CREED

Poco antes del cierre de la revista nos llegó una pequeña información sobre el próximo *AC*, aunque no se ha dicho que vaya a ser *AC III*, sino que se conoce como ***Episodes Proyect***. El protagonista volverá a ser Ezio Auditore, que esta vez irá a la Roma renacentista, donde nos enfrentaremos directamente a los templarios. También se ha confirmado que contará con un "innovador online". De la fecha, nada de nada.

Luc Besson
presenta

DEL DIRECTOR DE
VENGANZA
PIERRE MOREL

JOHN
TRAVOLTA

JONATHAN
RHYS MEYERS

DESDE PARIS CON AMOR

ESTRENO 12 MARZO







DOFUS

UN MMORPG FRANCÉS CON SABOR NIPÓN

El portal Ankama actualiza su original y vistoso título a la nueva versión 2.0.

Hasta hace poco, combinar un cliente de MMORPG ligero, capaz de funcionar en ordenadores no demasiado potentes, compatible con PC, Mac y Linux con un argumento original, una vistosa puesta en escena y la posibilidad de jugar de forma gratuita (como alternativa, claro) era poco menos que imposible. Los galos de Ankama no sólo mantienen esas premisas desde 2004 con su divertido título, sino que, además no dejan de actualizarlo y, poco a poco, se ha ido convirtiendo en uno de los más jugados de la red. Desde los primeros compases del juego, descubriremos que *Dofus* no es un MMORPG al uso; su original estilo visual, al más puro estilo manga (diseñado por Guezav), y la gran variedad de misiones y posibilidades lo convierten en uno de los títulos más completos. El universo de *Dofus* está compuesto por nada menos que siete continentes repletos de elementos y mazmorras, aunque la versión gratuita del juego acota bastante nuestra zona de juego. Al igual que en otros títulos similares, al comienzo del juego tendremos que elegir nuestra clase, cada una de ellas con sus hechizos específicos, aunque en

NUEVA EXPANSIÓN PARA EVERQUEST II

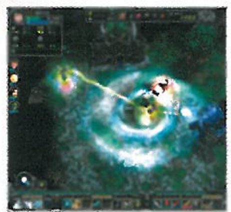
Uno de los clasicazos del género MMO, *Everquest*, tendrá una sexta expansión, que saldrá al mercado el día 23 de febrero. Se llamará *Sentinel's Fate*.
>*www.everquest2.com*

ALL POINT BULLETS SE RETRASA

Concretamente hasta finales de este año o principios del siguiente. Se trata de un MMO basado en el clásico 'policías y ladrones' en una ciudad muy del estilo de *GTA*.

NUEVA EXPANSIÓN DE L. OF NORRATH

Si no lo conoces, se trata de un MMO de cartas que recuerda a *Eye of Judgment*. Esta nueva expansión trae, sencillamente, más contenido: más cartas, más estrategias, más modos...



YA PUEDES JUGAR A AVALON HEROES

Tras la finalización de la beta abierta, desde el pasado 9 de febrero puedes descargar la versión final de *Avalon Heroes*. Llega a España totalmente traducido a nuestro idioma.

> Original sistema de batallas

COMBATES POR TURNOS

Uno de los elementos que destacan en el desarrollo de *Dofus* es el sistema de combates por turnos, que sin llegar a ser tan complejo como el de, por ejemplo, *Final Fantasy Tactics*, destaca sobre el simplón sistema 'machaca-botones' de otros MMORPG. Además, las posibilidades son casi infinitas... Por ejemplo, si te encuentras con una batalla comenzada en medio del mapa, podrás entrar en ella para echar una mano a otros jugadores y compartir la experiencia obtenida.



EL ARTISTA GUE-ZAV LE ha dado el alma de cómic japonés al juego de Ankama.

Dofus también podrás decidir el sexo de tu personaje, personalizar los colores de sus prendas y armarle con diferentes protecciones y armaduras.
Sin duda, lo más llamativo del título de Ankama, aparte de su peculiar estilo gráfico, es la gran cantidad de posibilidades que ofrece: podrás aprender diferentes oficios, cumplir un sinfín de misiones que te encomendarán los personajes que habitan en el juego, aumentar tu experiencia luchando con cualquiera de los enemigos, aliarte con otros jugadores, comerciar o incluso combatir con ellos... Además, puedes probarlo gratis y, si te gusta, abonarte para tener acceso a todo el fantástico universo de *Dofus*.
> www.dofus.com

WORLD OF WARCRAFT

NUEVAS ARMADURAS PARA LAS ARENAS

También se ha desvelado la montura más codiciada de todo el juego

Cuando quieras, puedes conseguir las nuevas monturas tier 8 para las Arenas. De arriba abajo y de izquierda a derecha, las que ves son las armaduras de Cazador, Sacerdote, Druida, Paladín y Brujo.
Además, se ha desvelado la que posiblemente sea la montura más deseada de todo ***World of Warcraft***. Se trata de Invencible, el corcel de Arthas. Para conseguirla tienes que ir a la Ciudadela de la Corona de Hielo y vencer al Rey Exánime en nada más y nada menos que dificultad heróica. Todo un infierno.

NOTICIAS DE LOS MUNDOS ONLINE

MÁS PERSONAJES PARA LOL

GOA ya ha anunciado nuevos campeones, entre los que destacan el tanque Poppy, la embajadora de hierro y el luchador Pantheon, el artesano de la guerra.



YA HAY PRECIOS DE STAR TREK ONLINE

La subscripción mensual básica será de 12,99 €, pero hay dos especiales limitadas al lanzamiento. La anual por 83'99 € y otra para toda por 174'99 € con algunos extras.



BETA ABIERTA DE T. WOODS ONLINE

EA Sports ha lanzado la beta abierta de su nuevo juego de golf, *Tiger Woods Online*. Se juega en línea directamente, una propuesta similar a la de *Battlefield: Heroes*.

FALLEN EARTH

El título de Icarus Studios ofrece lo que muchos soñábamos: Un **Fallout** online

NOTA

Fallen Earth dispone de un periodo de prueba gratuita de 10 días que permite comprobar sus excelencias.

ENTROPIA UNIVERSE

COMO UN CURRANTE EN UN PLANETA PERDIDO

A medio camino entre el MMO y la red social, es uno de los títulos más complejos actualmente

Entropia Universe tiene el honor, quizá dudoso, de albergar el objeto más caro que se ha subastado con dinero real en el mundo de los MMO, una estación espacial por la que un jugador ha pagado 330.000 dólares.

Estamos ante un título gratuito de acción con muchos elementos económicos y sociales, algo complicado si no eres un habitual en los MMORPG's. Su base está en el comercio, por lo que el dinero es fundamental y se consigue de múltiples maneras. Comenzarás recolectando 'sudor' de los animales que pueblan el mundo, pero con tiempo y esfuerzo podrás llegar a ser prácticamente lo que quieras. Hay gente que se gana la vida en el juego cazando, pintando cuadros o fabricando robots y así hasta 72 profesiones. Incluso más de uno se ha sacado dinero real gracias al sistema de intercambio de la moneda del juego con los dólares reales.

Ahí no queda la cosa, sino que el componente social también está muy acentuado, muy en la línea de Los Sims o cualquier otro juego del estilo. Un título complejo y muy completo.

www.entropiauniverse.com





PERFECT WORLD TENDRÁ EXPANSIÓN

Se ha dado a conocer la última expansión de *Perfect World*, llamada *The Lost Empire*. Todo tipo de contenidos y una nueva historia que nos llevará a través del tiempo a un mundo olvidado.

FALLOUT ONLINE, BETA EN 2012

Interplay ha confirmado que su proyecto contará con beta abierta en dos años. Es mucho tiempo, pero al menos es la primera vez que se da alguna fecha concreta.

MÁS CONTENIDO EN RUNES OF MAGIC

Y esta ocasión para los jugadores más curtidos. Se trata de una mazmorra accesible únicamente para jugadores de alto nivel ubicada en la Acrópolis Naga. Todo un reto.



MONSTER HUNTER F. ONLINE EN 360

Capcom ha anunciado que el MMO de *Monster Hunter* contará con un port de PC a 360 en junio. La mala noticia es que no se ha confirmado que vaya a salir de Japón, al menos de momento.

FALLEN EARTH

UNA VUELTA DE TUERCA AL FUTURO POST APOCALÍPTICO

Tras varios meses online, nos acercamos al título futurista de Icarus Studios.



EL FUTURO DE FALLEN EARTH ha sufrido una depresión tecnológica importante.

Ambientado en 2156 tras un holocausto nuclear, ***Fallen Earth*** nos pone en la piel de un clon que debe sobrevivir en un universo peligroso y deprimido, donde los humanos sobreviven a caballo y con armas rudimentarias en una suerte de futuro 'ciberpunk' decadente.

Fallen Earth vio la luz el pasado septiembre tras un largo periodo de beta y muchas expectativas puestas en lo que parecía un *Fallout* online. Con una temática atrayente y un planteamiento a medio camino entre el FPS y el RPG online, ***Fallen Earth*** destaca por su sistema de combate en primera persona y un 'crafting' muy interesante basado en recetas y cuya habilidad mejora con la experiencia, no con la asignación de puntos. Podremos fabricar casi cualquier objeto del juego.

Su aspecto gráfico ha recibido un lavado de cara en fechas recientes y las mejoras en iluminación y generación de vegetación incorporadas hace poco son de agradecer. De todas formas, no es éste el mejor aspecto del título de Icarus. Lo que sí destaca es el completísimo tutorial que, además, introduce perfectamente en el universo del juego y permite, en cierto momento, orientarte hacia lo que más te guste: combate, 'crafting', etc...

Fallen Earth funciona a golpe de 'quests' y recompensas, permite el uso de vehículos y el reciente periodo de prueba de 10 días es perfecto para que os forméis una opinión.

www.fallenearth.com



GLOBAL AGENDA

LA AGENDA LA MARCA EL MMO SHOOTER

Uno de los juegos más esperados del año, disponible desde principios de este mes

Ya la mayoría os gustará su sistema de suscripción, ya que no tendréis que pagar por todos los contenidos. La desarrolladora, Hi-Rez Studios, ofrece gratuitamente los modos multijugador PvE y PvP, que dejarán satisfechos a todos los que queráis jugar a un buen shooter sin tener que comeros demasiado la cabeza.

Sin embargo, la esencia de ***Global Agenda*** y, por tanto, el contenido de pago, es el modo 'Conquest'. A medio camino entre el FPS y la estrategia en tiempo real, el mapa general nos mostrará un mapeado persistente de innumerables hexágonos controlados por distintos clanes o agencias. Deberemos gestionar en grupo todos nuestros recursos y armamento, y podremos contar con laboratorios para fabricar objetos y hasta con zonas en las que guardaremos armas de destrucción masiva. El objetivo, conquistar bases enemigas en batallas que pueden llegar a juntar a 120 jugadores, 60 por cada bando. Diferente y muy recomendable.

www.globalagendagame.com

WII X JAPÓN


Por D. Caballero

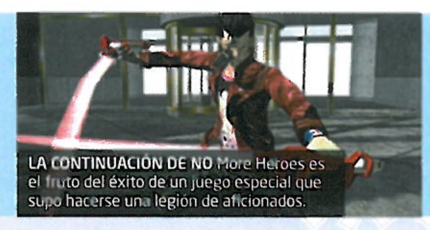
Los hornos de las grandes editoras niponas comienzan a cambiar la experimentación por la inversión en las marcas más fuertes. Wii se prepara para el mejor surtido japonés con una Nintendo que no da tregua.

Algo mejor debe estar entendiendo la industria nipona del videojuego el funcionamiento de Wii para que las joyas de la consola provengan en su mayoría de aquel territorio. Nintendo, por descontado, ha alimentado su catálogo con mayor o menor ritmo, pero con unas cotas de aceptación y calidad muy altas. Las demás, con Marvelous como estandarte, han pecado hasta ahora de demasiado experimentales u originales (si eso se condisera pecar), dando lugar a obras exclusivas, memorables y de gran calidad, aunque muy personales, como *Madworld, Little King's Story, Zack & Wiki, No More Heroes, Let's Tap*... y la mayoría con menos éxito comercial del que se esperaba.

Más de tres años en el mercado y un parque de usuarios incontestable ha dado a las editoras suficiente experiencia, con una plataforma que va por su propio camino, como para conocer sus posibilidades y confiar en nuevas apuestas; hasta para redirigir inversiones HD hacia el Wiimote. Firmas como Square, Namco, Koei, SEGA o Capcom ya han puesto su franquicia más importante en Wii. Por su parte, Nintendo, que ya dejó margen de actuación a las third parties, recarga su mayor arsenal para seguir arrasando.

El amante americano o europeo de las creaciones japonesas no ha estado mal servido hasta el momento en Wii, y el panorama a medio plazo promete complacerle con obras de mayor bagaje. Así está el mapa de trabajos nipones en la consola, y aquello por lo que son tan de su tierra. ■


MONSTER HUNTER TRI SE vendería en Europa en packs con Mando Clásico Pro y Wii Speak.


LA CONTINUACIÓN DE NO More Heroes es el fruto del éxito de un juego especial que supo hacerse una legión de aficionados.


SAMUS SE HACE MÁS japonesa olvidando la primera persona y desarrollando más acción y humanidad.

NAMCO-BANDAI

BAZA: Tras el descafeinado *Symphonia 2*, Namco se decidió por continuar la serie principal de su mayor RPG, en Wii y con todos los honores. *Tales of Graces* ya huele a clásico a la altura, pese a tratarse de una franquicia ordeñada en los últimos años. *Dragon Ball* siempre cumplió como exponente de la lucha en Wii, y deben seguir mejorándolo, como *One Piece*. *Fragile Dreams* será uno de sus juegos más delicados.

JAPONESADA: Si no tienes suficiente con las idas de olla de Oshii en el juego de anime *Sky Crawlers*, reza para que exporten su mayor éxito en Wii: *Taiko Drum Master*, la locura friki de los tambores que ya va por la segunda parte, con periférico y todo.

KONAMI

BAZA: No se ha unido al grupo que lleva su mayor IP en exclusiva a Wii, pero da cada año la nota en algo tan poderoso como *PES*, con su versión más estudiada e innovadora en la consola de Nintendo. Está volcada con las descargas en WiiWare, donde lanzarán los mejores *Castlevania* clásicos; y la jugada sacando el desarrollo de *Silent Hill* de Japón les ha salido redonda. Además, el acuerdo con Hudson pone 'sello Konami' a otras ideas niponas como *Calling* o el prometedor *Lost in Shadow*, encargado de completar un ya nutrido catálogo de juegos de plataformas en Wii.

JAPONESADA: *Pop 'n Rhythm* o la serie *DDR* escenifican perfectamente la cultura J-Pop.

SQUARE-ENIX

BAZA: *Dragon Quest X* haciéndose a fuego lento. Es el juego más importante de Japón en la actualidad y la saga siempre ha ido a la consola más vendida. Siguiendo el pacto para el noveno capítulo en DS, esta entrega llegará a Wii en un momento aún por definir. Sin un *Final Fantasy* tradicional por el momento, completaría un género con pocos exponentes de peso en la consola, y la propia Nintendo apoyaría el tirón.

JAPONESADA: Muy nipón tiene que ser *Dragon Quest* cuando hay términos del juego extendidos entre el lenguaje de la calle. O cuando está prohibido lanzar un nuevo capítulo en día laboral.

NINTENDO

BAZA: Promete un calendario de bombazos constantes repartidos de forma calculada. Destaca como novedad *The Last Story*, un RPG en colaboración con Mistwalker. Pero bastaría si pusiese en las tiendas en un mismo año el *Metroid* del Team Ninja, *Mario Galaxy 2* y *Zelda Wii*. Y detrás vienen los *Pikmin*, lo nuevo de *Sakurai*, *Xenoblade*, *Kirby*, más de la serie *Wii X*...

JAPONESADA: Que vayan a lanzar en occidente *Sin & Punishment 2*, continuación de uno de lo shooter más distintivos, dará de sobra para empaparse del aroma japonés.

SEGA

BAZA: Secretista respecto a 2010, ha sabido qué franquicias interesaban en Wii. Aparte del megahit con Mario, los *Sonic* de Wii han calado (ahora llega su 'Sonic Kart' con *All Stars Racing*) y otros como *House of the Dead* o *Monkey Ball* no tienen sentido fuera del wiimote. En Platinum Games tienen una mina para deleitar tras *Madworld*.

JAPONESADA: Tanto, que probablemente nunca lo veremos, *428: The World Doesn't Change Even So* es la novela visual mejor valorada de la generación. Eso sí, culebrón con actores nipones reales, las calles de Shibuya, historias retorcidas...

CAPCOM

BAZA: El año de la caza. Tras un récord de un millón de *Monster Hunter Tri* en la isla, se apoyará en Nintendo para conseguir la 'huntermanía' en occidente, y va a echar el resto. Con un deslumbrante *Tatsunoko* recién lanzado, debe decidir de una vez si marcas como *Resident Evil* seguirán la estela de los monstruos (hasta ahora eran exclusivos de Sony) o se mantendrán en segunda línea. *Sengoku Basara 3* en Wii y PS3 son otro paso.

JAPONESADA: El mismo *Tatsunoko* tiene suficiente valor nostálgico para llevarte de excursión por las series de animación más carismáticas, mientras explota un sistema de lucha 'made in Japan' que nunca se hará en Europa o Estados Unidos. Por y para otakus.

TECMO-KOEI

BAZA: La maldición que dejó a su primera gran exclusiva en Japón (*Fatal Frame 4*) no impidió que otra de sus mayores series se casara con Wii. El tercer *Samurai Warriors* ya es una apuesta segura entre los hack & slash, y que su Team Ninja trabaje con Nintendo en el próximo *Metroid* es un escaparate incomparable (que KOEI se encontró con la fusión).

JAPONESADA: Las batallas del período Sengoku recreadas en los *Samurai Warriors* son la seña nipona de una compañía que ha editado en Wii otras rarezas como su popular simulador de jockeys *G1* o el entrañable *Opoona*, de Artepiazza. No confundir los Sengoku con los Sangokushi, veterana serie ambientada en la China del s. XIV que también la puedes encontrar actualmente para Wii.

MARVELOUS

BAZA: Los que más y mejor editan para la consola, con sólo algún proyecto fuera de Wii o DS. Exclusividad y dedicación para seguir cubriendo el calendario como hasta ahora. Lo más esperado, *No More Heroes 2*, o que se decidan por la continuación de la obra maestra *Little King's Story*. Llegará ahora a Europa el rol de *Arc Rise Fantasia* o *Rune Factory Frontier*, primo de ese *Harvest Moon* que es su franquicia-sustento.

JAPONESADA: No hay juego con más aire nipón que *Muramasa*. Vanillaware desahoga en él todo su potencial artístico para representar el Japón feudal con todo detalle y estilo. Imposible no impregnarse.

»

TOP 5: RUMOR IDOL!

Los cotilleos sobre los hornos nipones que nos contó alguien (o no).

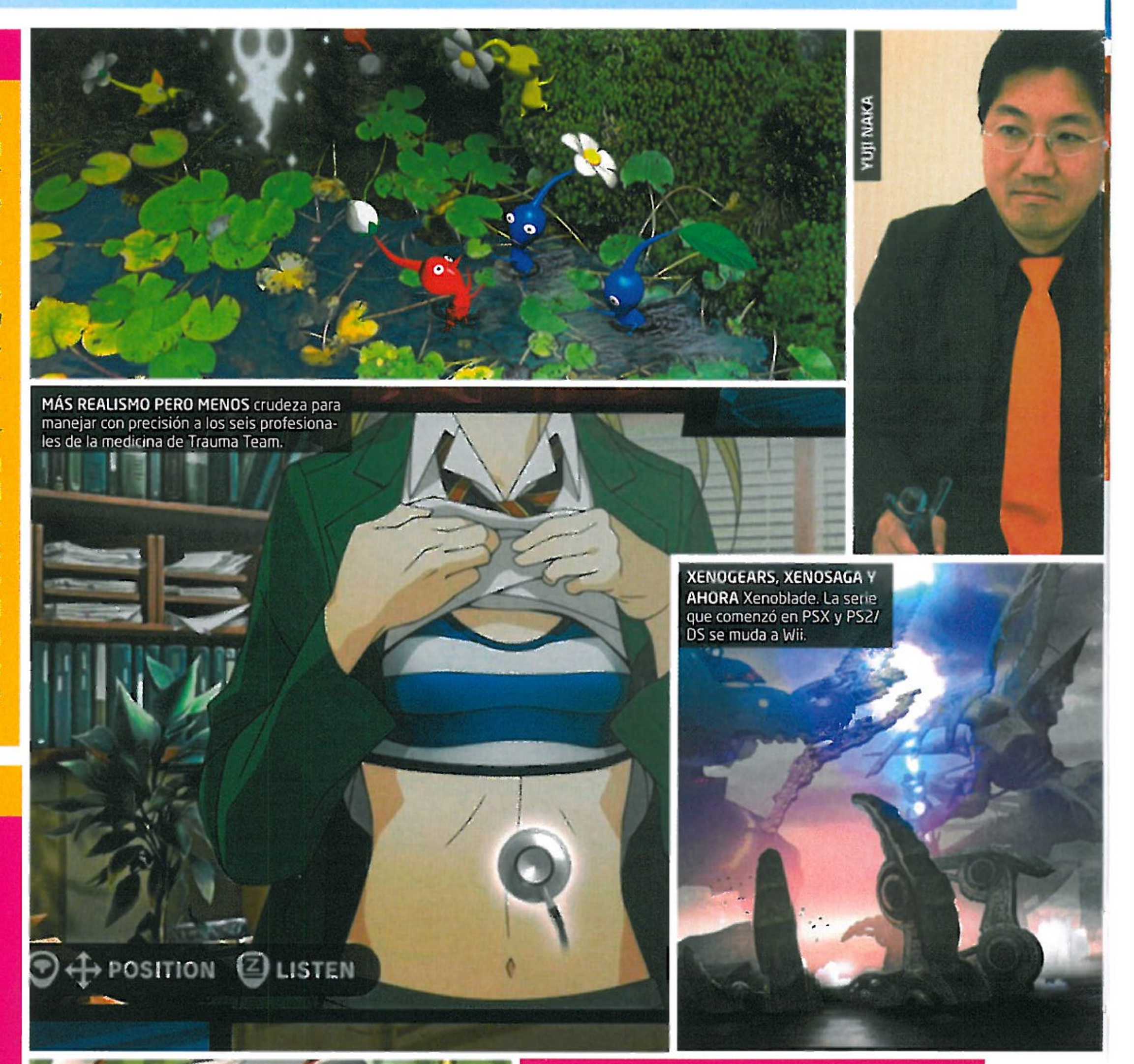
1. Nintento retomará *Pikmin*. El siguiente debería ser *F-Zero*. El estudio Brownie Brown podría ser co-desarrollador del juego de rol *The Last Story*.
2. Level 5 trabaja en un título para Wii. Es lógico pensar que será *Dragon Quest X*, pero ¿y si es *Layton* el que quiere resolver misterios con el wiimote?
3. Yuji Naka podría estar siguiendo de cerca la consola. Se especula que está al cargo de algunos desarrollos de bajo coste más allá de la serie *Let's*.
4. Yasumi Matsuno, enamorado de Nintendo, trabaja en una historia para un juego dedicado a la Wii antes y después de su participación en *Madworld*.
5. Que *Sword of Legendia* es real y que será algo diferente ya se sabe. Rumores son que iniciará una serie paralela a *Tales of*, mezcla de RPG y acción.

PIDIENDO EL VISADO

Existen cantidad de productos nipones de interés para Wii que aún no se disfrutan en occidente y sólo algunos conseguirán luchar por llevar su estilo oriental a los wiimotes de este lado del globo.

La fórmula pasa por aligerar la carga cultural, por ejemplo, que las excentricidades que pudimos ver en los anteriores *Trauma Center* pasen a lo que se puede ver en *Trauma Team*, de Atlus, algo más realista y menos duro para el ojo y la habilidad occidental.

Más fácil lo tienen *Shiren the Wanderer 3*, RPG que por fin intentará asentarse en estos mercados, *Zangeki no Reginleiv*, el de espadas con Wii Motion Plus, cooperativo online y ambientación escandinava, o los proyectos de grandes creadores nipones que ya tienen a sus seguidores pendientes: el juego de terror entre Suda51 y Shinji Mikami que pagará EA o QJ o la nueva invención de Tetsuya Mizuguchi (*Rez, Space Channel*) que Atari iba a llevar a Wii.



MÁS REALISMO PERO MENOS crudeza para manejar con precisión a los seis profesionales de la medicina de Trauma Team.

XENOGEARS, XENOSAGA Y AHORA Xenoblade. La serie que comenzó en PSX y PS2/DS se muda a Wii.

LECCIÓN DS: PIKA Y ROL

El RPG en Wii, no así en DS, cuenta aún con pocos exponentes notables. *Pokémon* y otros RPG's son dos oportunidades que Nintendo aún no ha sabido explotar en la tele para imitar aún más la locura que ha conseguido extender con DS.

Pero la reacción de la casa de Kyoto comienza a fraguarse, al menos en el segundo aspecto. Nintendo se apoyará en tres pilares fundamentales: bagaje, nombre y exclusividad. Este mismo año, los nipones podrán saciar su sed de rol con otras dos nuevas y potentes ofertas. Por un lado, *Xenoblade*, de Monolith Soft (*Baten Kaitos, Disaster: Day of Crisis*) un nuevo episodio de las historias de Tetsuya Takahashi. Por el otro, aún más impactante, otro ex-Square-Enix, nada menos que el padre de *Final Fantasy*, Hironobu Sakaguchi, se une en exclusiva a Nintendo y Wii para dar vida a *The Last Story*, un proyecto de envergadura en el que el nipón exprime algunas ideas que siempre tuvo en el tintero para generar "una nueva forma de RPG". Tras *Blue Dragon* y *Lost Odyssey* para Xbox 360, su coproductora Mistwalker (que paradójicamente nació gracias a la inversión de Microsoft), es ahora la mejor compañera de Nintendo con esta historia que se centrará "en el tema universal de las emociones humanas". Cuándo actuará con esta determinación la compañía en el asunto *Pokémon* es la eterna incógnita.



BATALLA DE MECHAS EN el RPG Sakura Wars: So Long My Love.

TU INCIERTO

DESTINO

ES LA ÚNICA

ESPERANZA

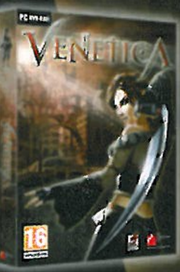
VENETICA

TOTALMENTE EN CASTELLANO









FEBRERO 2010







www.venetica-game.com







VENETICA © 2009 dtp entertainment A.G. Todos los derechos reservados. Desarrollado por Deck 13 Interactive GmbH. Versión Xbox 360 desarrollada por Wizarbox Studios. VENETICA y su logo son marcas o marcas registradas de dtp entertainment A G en Alemania y/o en otros países. Todos los nombres de compañías, nombres de marcas, marcas registradas y logos son propiedad de sus respectivos propietarios.

25900 MARCA PLAYER DIRECTO



A partir de ahora, el número de teléfono 25900 es el teléfono para concursar en todas las promociones de Marca Player. (Coste del SMS: 1,39 euros, impuestos incluidos). Los nombres de los ganadores no se publicarán en Marca Player; se contactará con los ganadores, de manera privada, a través de su número de teléfono; el envío de los regalos se realizará por correo ordinario (excepto mercancía de gran valor, como videoconsolas, etc.) El envío de los premios sólo se realizará una vez. Si los envíos son devueltos no volverán a enviarse.

WII

MP MONSTER

LLÉVATE UNO DE NUESTROS 25 MONSTER HUNTER TRI

› ¡Estamos que lo tiramos! Nintendo y Marca Player hemos preparado 25 Monster Hunter Tri, el nuevo bombazo de Capcom con el que Nintendo quiere hacer reventar el mercado. ¿Te gusta? Pues envía un **SMS** al **25900** con el texto **MP MONSTER**.







MP DARK

XBOX360

5 COPIAS DE DARKSIDERS + FIGURA DE COLECCIONISTA

› Tenemos 5 copias de Darksiders para Xbox 360 y 5 figuras de coleccionista para que tengas el pack completo. Ya sabes, si te lo quieres llevar sólo tienes que participar mandando al 25900 la palabra MP DARK.



MP DANTE

XBOX 360 Y PS3

4 COPIAS DE DANTE'S INFERNO EN XBOX 360 Y PS3

› Llévate uno de los 4 Dante's Inferno para Xbox 360 y PS3. Envía MP DANTE al 25900.



MP NXE

XBOX 360

3 PACKS NXE PARA DISFRUTAR CON TU 360

› Llévate una de las 3 packs para Xbox 360 de Microsoft NXE. Envía MP NXE al 25900.



MP BAYO

PS3

5 COPIAS DE BAYONETTA

› Llévate este fantástico juego para tu potente PS3 y disfruta de las curvas más peligrosas. Envía un SMS al 25900 con el texto MP BAYO.



MP SUPER

WII

5 COPIAS DE SUPER MONKEY BALL STEP & ROLL

› Llévate uno de los 5 Super Monkey Ball para Wii. Envía MP SUPER al 25900.



MP INTERNADO

DS

LLÉVATE UNO DE LOS PACKS DE EL INTERNADO

› ¡Es la serie que más peta en TV junto con Los Protegidos y Física o Química. El Internado, Namco y Marca Player te ofrecen un montón de packs sorpresa de sus productos para que puedas fistrutar. Pues envía un **SMS** al **25900** con el texto **MP INTERNADO**.



MP HALEN

PS3 Y XBOX 360

LLÉVATE UNO DE LAS PACKS MÁS HEAVYS DE 2010

› ¡Te gusta el heavy! Y te gusta Van Halen. Así que Activision y Marca Player te traen unas carcasas especiales y unas ediciones del juego para PS3 y Xbox 360. Envía un SMS al 25900 con el texto MP HALEN.





MONDO PIXEL

¡¡AHORA EN OFF-SET!!

Mondo Píxel: Las respuestas a todo excepto a qué idiota ha pensado que era buena idea retrasar tantos titulazos a enero.
Leyendo un libro de historia sobre la Inglaterra victoriana, decido que no hay falta de historias que contar, sino guionistas sin talento.

LECCIONES EN CÓMODAS ENTREGAS MENSUALES PARA ENTENDER LOS VIDEOJUEGOS DE FORMA DISTINTA

POR JOHN TONES



JOHN TONES
El responsable de todo esto

MYST, POCO JUEGO Y MUCHAS NUECES

Leyendo unos cuantos textos con un enfoque abiertamente académico y teórico sobre videojuegos, compruebo que los estudiosos del medio (hablo de estudiosos serios, los que escriben ensayos para prensa universitaria, no para la especializada de los kioscos) se vuelven locos con *Myst*. Sea el ensayo sobre la iconicidad sexual de los videojuegos, sobre la evolución de la figura del avatar o la historia de la perspectiva en primera persona, *Myst* siempre está ahí. Lo cual no deja de ser curioso, porque a mí *Myst* siempre me ha parecido uno de los videojuegos menos interesantes de todos los tiempos.

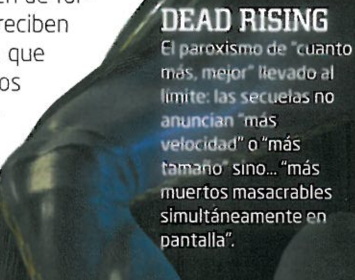
Su estética nunca me pareció bonita, sino relamida y artificiosa. Su dinámica de juego es soporífera, una mera sucesión de puzles que a veces hay que solucionar moviendo palanquitas y pulsando botones al azar. Su argumento, una chuminada que se viste de misterio prefabricado para lectores de novelas de fantasía paniaguada para todos los públicos. Su único punto positivo, su atmósfera pocha, a veces parece casual o, peor aún, fruto de las limitaciones técnicas y no de una decisión consciente.

Entonces... ¿por qué gusta tanto *Myst*? Era un misterio más allá de mi comprensión hasta que leí todos estos textos, muy dispares, que hacían referencia al juego: todos encantados con sus misterios churriguerescos y su cripticismo para abuelas. Y así vi que el mayor misterio de *Myst* es... el propio *Myst*. Y desde entonces, amigos, no me gusta ni pizca más que antes pero le encuentro algo que nunca antes le supe detectar: sentido.

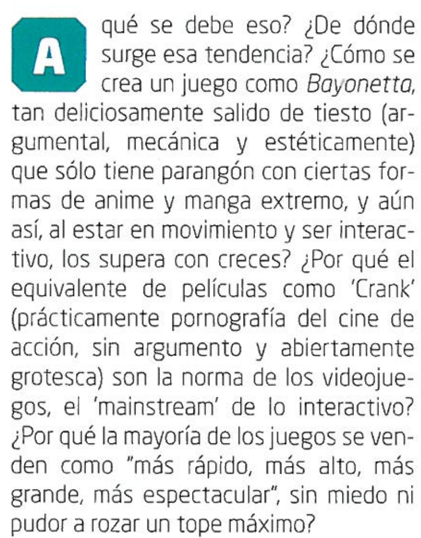
ELOGIO DE LA ORIGINALIDAD

PASÁNDOSE TRES PUEBLOS

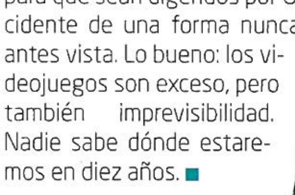
No hay ni punto de comparación con el cine, el cómic o la literatura: los videojuegos son el medio de expresión más barroco y excesivo de la era moderna. ¿Por qué?



DEAD RISING
El paroxismo de "cuanto más, mejor" llevado al límite: las secuelas no anuncian "más velocidad" o "más tamaño" sino... "más muertos masacrables simultáneamente en pantalla".



A qué se debe eso? ¿De dónde surge esa tendencia? ¿Cómo se crea un juego como *Bayonetta*, tan deliciosamente salido de tiesto (argumental, mecánica y estéticamente) que sólo tiene parangón con ciertas formas de anime y manga extremo, y aún así, al estar en movimiento y ser interactivo, los supera con creces? ¿Por qué el equivalente de películas como 'Crank' (prácticamente pornografía del cine de acción, sin argumento y abiertamente grotesca) son la norma de los videojuegos, el 'mainstream' de lo interactivo? ¿Por qué la mayoría de los juegos se venden como "más rápido, más alto, más grande, más espectacular", sin miedo ni pudor a rozar un tope máximo?
Sin duda, son demasiadas preguntas para responder en tan poco espacio. Pero quedémonos con esta pista: los videojuegos son un medio desarraigado. Nació en un laboratorio, gestado por geeks cuyas referencias culturales eran la fantasía y la ciencia-ficción, y no enraiza con formas de comunicación tradicionales, con historias transmitidas de generación en generación. Los videojuegos surgen de forma casi impía, y rápidamente reciben un baño de influencia de Japón que adapta sus códigos narrativos para que sean digeridos por Occidente de una forma nunca antes vista. Lo bueno: los videojuegos son exceso, pero también imprevisibilidad. Nadie sabe dónde estaremos en diez años. ■



CHILLER

EL ORIGEN DEL PASOTE...

Chiller, en su día, impactó a toda una generación con su ambiente macabro (una sala de tortura) y su mecánica desviada (disparar con una escopeta a los infelices que allí se encontraban). Fue el primer juego que se pasó tres pueblos, la primera vez que los programadores probaron a saltarse unas cuantas reglas... y gustó, mucho.



Web del mes: *www.wildgames.es*, unos históricos que no han perdido el toque amateur.

¿A qué juego ahora?

A todo esto estoy jugando durante estos días. Un diario videolúdico en formato telegráfico.



METROID P.: TRILOGY

UNA CITA CON NUESTRA QUERIDA SAMUS ARAN

Perfecta excusa para retomar las aventuras de acción más atmosféricas y trabajadas de los últimos años. Ahora, con control unificado y formato panorámico. Albricias.

LITTLEBIGPLANET PSP

EL MONTAPLEX DE LOS MODERNOS

Aunque con las características un poco aguadas con respecto a su hermano mayor, la versión PSP de Little Big Planet conserva intacto todo su encanto y posibilidades.



CRITTER CRUNCH STORE

PELUCHES QUE VOMITAN ARCOIRIS

Con una estética deliciosa, que bebe mucho de las febriles fantasías de Hayao Miyazaki, este puzle de unir formas y colores engancha como pocos en la Store.

KARATE CHAMP ARCADE

Sigo indagando en los orígenes de las artes marciales en recreativa, esta vez con un título que he podido jugar con su configuración original de dos joysticks. A tope.

EVERY DAY... PC

Una vida mediocre y blanquinegra se repite una y otra vez, como en un mal sueño. ¿Puedes escapar de semejante suplicio?
Juégalo en ***www.molleindustria.org/en/home***

JUST CAUSE 2
El primero era un GTA en una isla de un tamaño asfixiante, donde era fácil perderse. Esta vez es... 60 veces más grande que San Andreas. A romper récords mostrencos.

DANTE'S INFERNO
Monstruos de aspecto claramente genital, pesadillas tortuosas salidas de imaginaciones febriles... el exceso también se personifica en los monstruos más atroces y retorcidos.

LA BIBLIA EN VERSO

EDICIÓN ESPECIAL DE LOST EN DVD

¿Cómo? ¿Tones ha terminado de perder el juicio? No, tranquilidad, que tiene sentido. ¿Habéis visto la edición especial en DVD de la quinta temporada de 'Lost'? Es una caja de cartón que incluye un kit de información de Dharma: parches, folletos, menús, instrucciones y directivas, mapas y... un VHS con un vídeo de bienvenida. Ahora comparad con las ediciones especiales de muchos juegos de hoy en día: cajas de lata con serigrafiados baratos y... ¡sin instrucciones! Aquí hay gente que está haciendo el tonto, y no me gusta señalar a nadie. ■

BATTLEBLOCK THEATER

THE BEHEMOTH, LOS NUEVOS TITANAZOS

Ya saben quienes nos frecuentan que aquí se tiene devoción por la cacharrería indie y por los delirios ajenos al mamoneo 'mainstream'. The Behemoth, autores de las obras maestras *Alien Hominid* y *Castle Crashers*, son el ejemplo perfecto para demostrar por qué. Vale, los juegos convencionales están bien, pero el auténtico poder y la genuina energía de los videojuegos como medio de ocio y comunicación está en el nicho independiente. En este caso, un plataformas exigente, enloquecido, de dificultad aparentemente estratosférica y grafismo aún más surrealista que de costumbre. No podemos esperar. ■

MONDO VIEJUNO

¡¡PÍXELES COMO PUÑOS!!

Lo clásico siempre es actual. Descubre por qué con nuestra sección mensual más conservadora.



POR JOHN TONES



DOS DIMENSIONES SON MÁS QUE SUFICIENTES

Por cuestiones un poco complejas de explicar, me meto en el embolado de preparar, con mi banda de rock, un puñado de versiones de clásicos pop que puedan hacerle tilín a los treintañeros de una boda. Así que me sumerjo en los alcantarillados de Los 40 Principales en busca de canciones del pasado que sigan teniendo sentido. El tripazo por el tunel del tiempo, obligado a reinterpretarlas, es considerable y, sobre todo, lleno de sorpresas. Hay grupos que en mi mente eran deplorables y que se revelan llenos de matices. Hay ídolos de toda la vida que ahora descubro que eran unos cantamañanas. Hay sorpresas que no comprendo cómo no supe apreciar. Redescubro, en fin, que la memoria y la nostalgia son similares a una cobra a la que se le ha extraído el veneno: se sacude, cabecea, te amordaza, pero su mordedura no es fatal. Sólo te deja grogui durante unos segundos. Moraleja: no olvidéis revisar los colmillos a vuestros recuerdos.

Continue [y/n]

A tope con lo rancio. Lo mejor de lo más clásico.

CARTUCHERAS
La película The House of the Devil acaba de salir en USA en DVD, y regala... la misma película en VHS. Yo no digo nada, porque está muy claro lo que quiero decir.

LO RETRO ES MODERNO
Decimation X es un juego de la zona indie de Xbox Live Arcade que funciona como un anfetamínico Space Invaders del siglo XXIII, en el que las balas se intercambian entre invasores y terrestres a cientos.

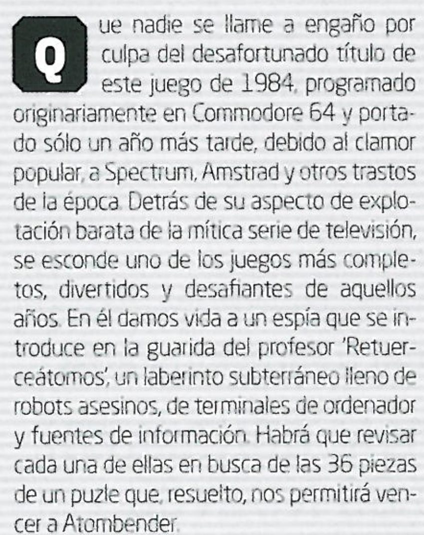
IMPOSSIBLE MISSION

ESPÍAS Y VOLTERETAS

Como dice el profesor Atombender: "Another visitor. Stay awhile... staaaaay FOREVER!"

Que nadie se llame a engaño por culpa del desafortunado título de este juego de 1984, programado originariamente en Commodore 64 y portado sólo un año más tarde, debido al clamor popular, a Spectrum, Amstrad y otros trastos de la época. Detrás de su aspecto de explotación barata de la mítica serie de televisión, se esconde uno de los juegos más completos, divertidos y desafiantes de aquellos años. En él damos vida a un espía que se introduce en la guarida del profesor 'Retuerceátomos', un laberinto subterráneo lleno de robots asesinos, de terminales de ordenador y fuentes de información. Habrá que revisar cada una de ellas en busca de las 36 piezas de un puzle que, resuelto, nos permitirá vencer a Atombender.

Nada nuevo hasta aquí, ¿no? Pues sí: la estética fría, de ciencia ficción de los setenta (el juego parece en ocasiones una mezcla insensata entre las míticas series 'Dr. Who' y 'El Prisionero'), proporciona una ambientación única, reforzada por los memorables monólogos (en Commodore, claro) que el villano escupe por los megáfonos. La agilidad del espía y el frenético ritmo de juego son sólo comparables a su gran virtud: en cada partida, las piezas del puzle y las leves ayudas dispersas por el laberinto se encuentran en sitios distintos. Cada partida, pues, es completamente nueva. En aquellos tiempos de mecánicas repetitivas y juegos de diez minutos, *Impossible Mission* se convirtió en una sencilla y discreta revolución.





LOS ENREVESADOS PUZLES COMPLICAN una aventura ya de por sí puñetera.

AÚN MÁS ESTRÉS: COMO es lógico, todo se desarrolla contrarreloj.

IMPOSSIBLE AGAIN

Hace un par de años, System 3 lanzó un remake para PSP, DS y Wii. El resultado es una reformulación del clásico, un lavado de cara pero respetando su mecánica: piruetas, robots necios, puzles contrarreloj y disposición de pistas al azar. Recupéralo ya.



CASUAL GAMER



HARD GAMER



HUNGRY GAMER







JUEGA COMO TÚ QUIERAS

© Burger King Corporation. Todos los derechos reservados.

> Avances

Los primeros vistazos de los juegos que vienen



360 PS3 RED DEAD REDEMPTION



¡DESENFUNDA, VAQUERO!

El lejano oeste americano vuelve a la vida gracias a la compañía responsable de *Grand Theft Auto IV*. ¿Quizás el juego de vaqueros definitivo?

Esta es otra historia más de venganza, violencia y sangre en el viejo oeste, pero como todos los relatos de aquellos tiempos, rebosa de épica, heroica y emoción. Nos habla de John Marston, un tipo duro de esos que parece que vayan a matar tan sólo con la mirada. Un antiguo bandido al que su banda dejó por muerto tras un asalto a un banco. Retirado y formando una familia, se ve obligado a desempolvar su revólver de seis disparos cuando una agencia secreta del gobierno (la que más tarde se convertiría en el FBI) le insta a dar caza a sus antiguos compañeros bajo la amenaza de hacer algo 'feo' a su mujer e hija.

Así, nos veremos inmersos en el papel de John en una densa historia repleta de retos y duelos al sol. Un verdadero homenaje al cine de vaqueros más clásico que bebe directamente de los grandes mitos del celuloide. Desde la música hasta los escenarios, pasando por los diálogos sobreactuados e incluso los efectos de sonido (con el grito Willhelm incluido) son dignos de cualquiera de las obras de Peckinpah, Leone o el propio Clint Eastwood.

La otra gran influencia a la hora de crear este ***Red Dead Redemption*** ha sido el título más conocido de esta compañía, el excelente *Grand Theft Auto*. Toma de este la total libertad movimientos, el tono adulto de la trama, la profusión de misiones secundarias... Pero en este caso encontramos que no se conforma con imitar, cambiando la ambientación »

PS3 360

Red Dead Redemption

Género:
Acción
Desarrolladora:
Rockstar
Editora:
Take 2
Precio:
69,95€ (PS3, 360)
Jugadores:
1
Online:
Sí
Idioma:
Voces
Textos

VIVO O MUERTO, LA cosa es capturar a esos malditos bandidos.

» y la época de la acción. Intenta mejorar casi cada punto que nos vamos a encontrar y eso se empieza a notar ya con el apartado gráfico.

Podríamos destacar sus detallados paisajes, las trabajadas animaciones faciales de todos y cada uno de los personajes de la trama (que incluso tienen los dientes modelados individualmente) o el cuidado puesto en la climatología dinámica, que hace hasta charcos según los accidentes del terreno. Pero nos conformaremos con dar un dato revelador que ya da fe del calibre de este proyecto: usa el motor RAGE (Rockstar Advanced Game Engine), el mismo que ya vimos en acción en *GTA IV*, con la diferencia de que la gente de Rockstar creó esta herramienta específicamente para este título.

El desfile de datos positivos para ***Red Dead Redemption*** continúa casi hasta donde alcanza el léxico castellano. Por ejemplo, con todo lo que tiene que ver con el mundo vivo que se está creando para la ocasión. Cada ser tiene su propia personalidad y necesidades, y no nos referimos únicamente a las 40 especies animales que pululan por el desierto, que interactúan entre ellas y con el jugador de manera completamente realista, sino también a sus habitantes humanos. Cada uno de ellos tendrá su propia vida, sus horarios y sus amigos. Cuando estemos en una de las ciudades podremos seguirlos y ver cómo se relacionan entre ellos de una manera completamente independiente a nuestra actividad como protagonistas de la historia.

Tanto es así que incluso mientras estemos atravesando el desierto a lomos de nuestro

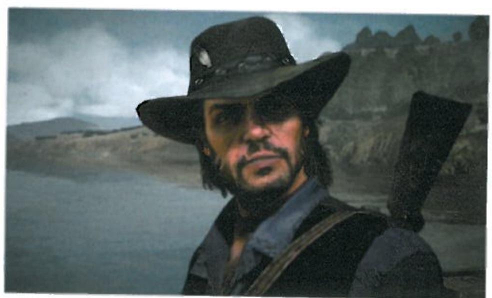
EL INTENTO MÁS AMBICIOSO DE RECREAR EL LEJANO OESTE EN UN VIDEOJUEGO

Vivo o muerto

COSAS QUE HACER EN EL DESIERTO DE ARIZONA

La variedad de objetivos será la tónica de las misiones en ***Red Dead Redemption***, pero estas no son más que una de las capas de la jugabilidad del título de Rockstar. Mientras atravasemos el desierto podremos encontrarnos con decenas de eventos diferentes para amenizar nuestros viajes a caballo. Se desarrollan de forma completamente con lo que cada partida y cada viaje es completamente distinto a los anteriores. Por si esto no fuera suficiente, también podremos dedicarnos a la caza de cada uno de los animales que forman este ecosistema, comenzando así un minijuego específico de esta mecánica. Tampoco podemos olvidarnos de todas esas diversiones que encontraremos en los núcleos urbanos. Desde ayudar a una prostituta en apuros a jugarnos los cuartos en toda suerte de juegos de esta época: juegos de cartas, concursos de habilidad con la pistola o el cuchillo, pequeños trabajos para sacarnos unos dólares...





JOHN MARSTON: CICATRICES, CARA de mala leche y cuentas pendientes...



EL REPARTO DE SECUNDARIOS estará a la altura.



HASTA UN SIMPLE ÁRBOL servirá como cobertura en un tiroteo.

caballo podremos cruzarnos con personajes de lo más diverso. Puede que estos necesiten nuestra ayuda, que sean un escollo en nuestro avance o que simplemente continúen con su actividad. El caso es que formamos parte de un mundo de proporciones inmensas, con un mapeado incluso más grande que el visto en *GTA: San Andreas*.

La acción

Con el mando en las manos nos vamos a encontrar con un juego de acción en el que los tiros serán los reyes de cada misión. No se podía esperar otra cosa de un título basado en el viejo oeste. Aunque el plomo volará con cada encargo, la gente de Rockstar está tratando de dar cierta variedad a cada misión. Así nos veremos inmersos en batallas en compañía de soldados del ejército americano, asaltos a trenes o diligencias, persecuciones a caballo, duelos al sol...

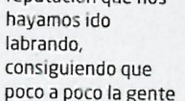
Como no podía ser de otra forma, hablando de un título de acción en tercera persona, podremos utilizar un útil sistema de coberturas para no ser un blanco fácil cuando las balas comiencen a silbar. Esta no será nuestra única opción para combatir, puesto que John además irá recargando una barra de energía con cada muerte que le permitirá ralentizar la acción para apuntar a varios enemigos al mismo tiempo o incluso a partes específicas del cuerpo de los rivales. ¿Alguien dijo de volarle el sombrero de un disparo a un apestoso cuatreto?

La apuesta de Rockstar se completa con toda una suerte de misiones secundarias y minijuegos (póker, herraduras, blackjack... 21 en total) en cuanto a la parte del título dedicada a la experiencia para un único jugador. Pero no podemos olvidarnos de un importante componente multijugador que nos hará disfrutar en compañía de varios amigos.

En resumen, un cóctel explosivo, capaz de devolvernos a una época pasada, donde las botellas de whisky rezaban XXX, los hombres eran duros y toda mujer llevaba una pistola en su liguero. ■

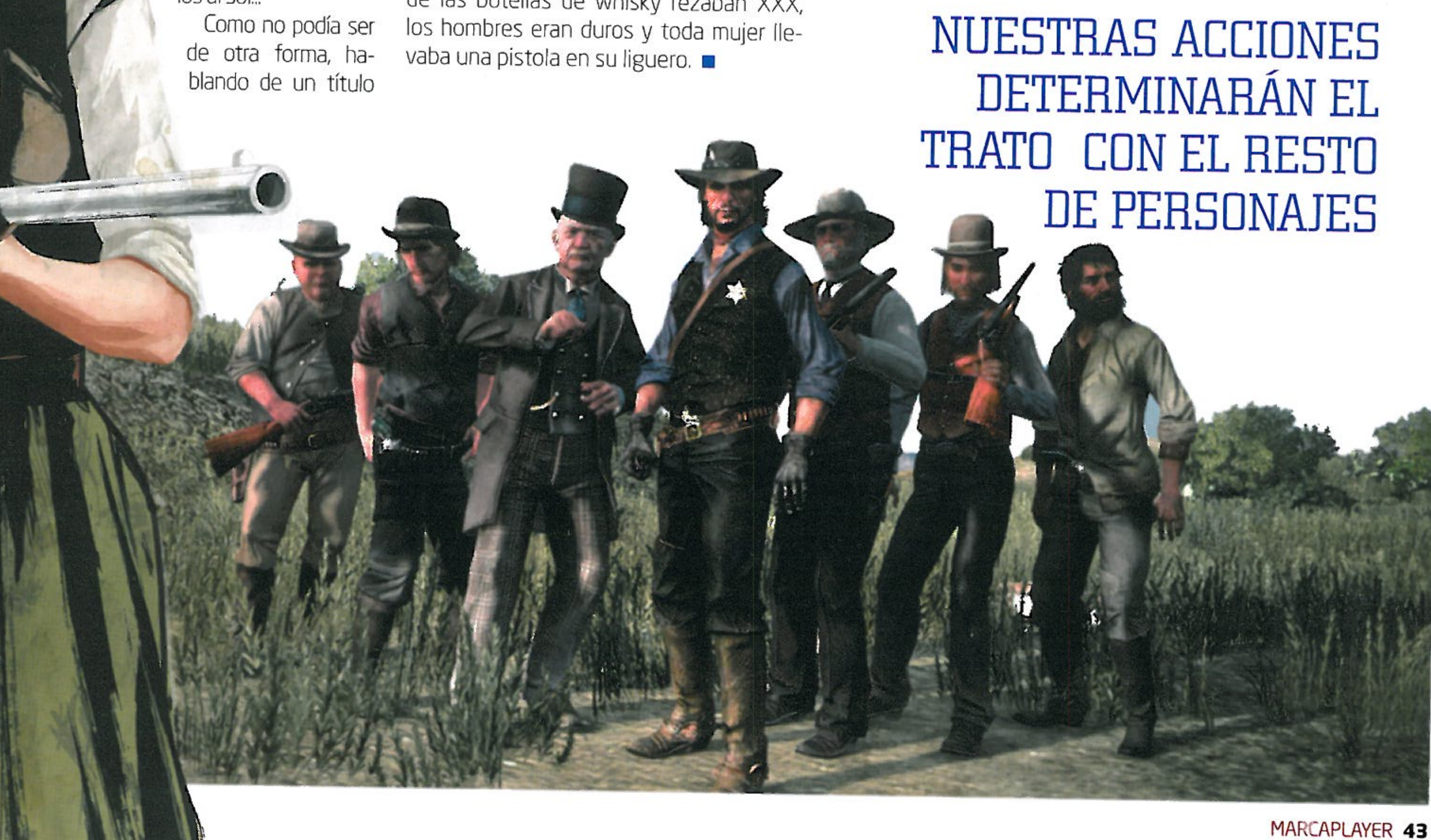
Reputación y honor

LABRÁNDONOS UN NOMBRE



Nuestras acciones determinarán la manera en que el resto de personajes interactúan con nosotros. Por un lado tenemos la reputación que nos hayamos ido labrando, consiguiendo que poco a poco la gente de este mundo nos vaya respetando por nuestras acciones. Se consigue completando con éxito las diversas misiones. Por otro lado, tendremos el medidor de honor, que dejará constancia de nuestras acciones desde el punto de vista moral. Ayudar a los necesitados hará que la gente nos vea de una manera distinta a si nos comportamos como el típico duro del oeste, capaz de matar a su madre por unas monedas de oro...

NUESTRAS ACCIONES DETERMINARÁN EL TRATO CON EL RESTO DE PERSONAJES





CUANDO LA OSCURIDAD ES TU MAYOR ENEMIGO

Probamos Alan Wake, lo último de los finlandeses de Remedy y uno de los títulos más esperados del año. Y gracias a él volvemos a temer a la oscuridad.

En anteriores episodios de *Alan Wake*... En estas mismas páginas ya os hemos hablado del prometedor título de los responsables de *Max Payne*. Se trata de una de las más grandes apuestas de Microsoft para su consola de sobremesa en este 2010 y podemos decir que hemos sido los primeros en jugarlo. La gente de Remedy se obceca en enmarcarlo dentro de un género completamente nuevo que ellos mismos bautizan como "psychological action thriller". Esta pedante acotación para un videojuego tiene, por supuesto, una explicación lógica, hasta cierto punto. Y es que se han tomado como punto de partida innumerables thrillers cinematográficos, tratando de poner un continuo acento en las escenas de acción protagonizadas por Alan Wake, pero sintiendo continuamente una presión no visible que nos obliga a ir un paso más allá en la historia.

Una historia con garra

Su argumento se reviste de misterio y hace recaer todo su peso sobre los cansados hombros de Alan Wake, otrora un escritor de gran éxito que lleva dos años falto de inspiración. Vista la situación, la mujer del protagonista, Alice, decide que es un buen momento para tomarse un tiempo de retiro espiritual en el pueblo de Bright Falls. Lo que ellos no saben es que la llegada a ese lugar va a ser el principio de una tétrica aventura.

Desde la llegada al pueblo todo es insólito, como si una extraña y oscura presencia guiara los pasos del escritor. Esto acaba desembocando en la desaparición de Alice y en una oportuna amnesia de Alan Wake (se despierta una semana después de haber perdido a su mujer y esto es lo último que recuerda). Desde este momento los hechos se precipitan y Alan empieza a encontrar páginas de un libro que no recuerda haber escrito desperdigadas por el escenario. Lo peor no es eso, sino que los malos augurios que se leen en esas páginas se van cumpliendo poco después de ser leídos y no se trata precisamente de una bella poesía.


NI LOS OBJETOS INANIMADOS nos dejarán en paz.


EL TÍO DE LA vara nos perseguirá sin descanso.

Detrás de la historia

SAM LAKE, EL VERDADERO MAX PAYNE

En los estudios de Remedy tuvimos el honor de encontrarnos con el artífice de la historia, Sami Järvi (cuyo nombre artístico es Sam Lake). Según nos confesó, "la historia de *Alan Wake* es más oscura y turbulenta que la de *Max Payne*. Trata de ahondar más en el componente psicológico, jugando con la delgada línea que separa la realidad de los delirios."
Con respecto al personaje protagonista, Sam afirma que "se trata de una persona normal en circunstancias extraordinarias". Este hecho hace que, si tuviera que elegir entre sus dos personajes fetiche , se quedara con Alan: "sería interesante verlos juntos. Son personajes muy distintos. Alan es mucho más introvertido y menos violento.
Quizá por eso se parece más a mí".
Curiosidad: para el primer Max Payne el presupuesto era tan ajustado que los miembros de Remedy, sus amigos y familiares tuvieron que prestar sus rostros para los diversos personajes del juego. A Sami le tocó encarnar al protagonista, y quedó para siempre inmortalizado como el 'policía ese con cara de estreñido". En Alan Wake hace un cameo.


SAMI JÄRVI, LA CABEZA pensante tras la historia de cada juego de Remedy.

360

Alan Wake

Género: **Aventura**
Desarrolladora: **Remedy Software**
Editora: **Microsoft**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Voces
Textos







ESTRUCTURADO EN CAPÍTULOS COMO LAS SERIES TELEVISIVAS

Mucho más que terror

REFERENCIAS CINEMATOGRÁFICAS

En nuestra visita a los estudios de Remedy tuvimos el placer de experimentar el proceso de creación de Alan Wake y de beber directamente de las diversas fuentes de inspiración que el equipo de desarrollo ha utilizado. De esta manera, durante las diversas presentaciones nombraron a series tan míticas como Twin Peaks, obras contemporaneas como Perdidos, películas de terror como Se lo que hicisteis el Último Verano y no dudaron en comprara Alan Wake con una versión algo más intelectual de Russel Crowe. Todo un lujazo.

Hablamos de un libro de misterio que poco a poco se vuelve más lúgubre hasta casi convertirse en una novela de terror. En ella se narra como una oscura presencia posee a objetos, animales y personas durante la noche con el único fin aparente de acabar con nuestro escritor Alan Wake. En cambio, durante el día todo parece volver a la normalidad, y el pueblo se convierne en un lugar tranquilo una vez más. De esos con sus bares, sus calles llenas de gente, sus programas de teletelevisión, sus riñas entre vecinos...

A diferencia de la mayor parte de los juegos existentes en el mercado, *Alan Wake* no está estructurado en niveles, sino en capítulos al estilo de las series de televisión. Incluso el número de episodios es el de una temporada normal de una serie norteamericana, con sus 22 entregas con su propio comienzo, nudo y desenlace. Tanto es así que antes de cada uno de ellos escucharemos el "anteriormente en *Alan Wake*..." seguido de varios extractos de la historia. Como no podía ser de otra manera, nadie nos va a librar de los ya clásicos momentos finales de capítulo muy del tipo de lo que podemos ver en 'Perdidos', guardando los mayores giros argumentales y los momentos más emocionantes para la siguiente entrega.

Todo en esta producción está encaminado a crear un verdadero espectáculo audiovisual capaz de ponernos los pelos de punta. Desde el ya mencionado argumento hasta los valores de producción o la atención prestada a los detalles más nimios. Por las pantallas que acompañan este texto queda más que probada la capacidad de Remedy para replicar a la perfección el universo que ellos mismos han ideado con todo lujo de detalles. Y echando un vistazo más cercano a las texturas no podemos más que congratularnos del excelente resultado de su trabajo. »


LA OSCURIDAD SERÁ NUESTRO principal enemigo en el pueblo de Bright Falls.



ALAN SE ATREVE CON todo, incluso a conducir varios vehículos.

LA ÚNICA PREMISA INAMOVIBLE EN ALAN WAKE ES "EN LA OSCURIDAD, LUCHA CON LA LUZ"



El cuidado en este aspecto alcanza detalles como una cámara dinámica (a la que necesitaremos acostumbrarnos), que actúa como si un cámara vago nos siguiera, siempre cogiendo la toma que mejor le viene para trabajar menos, pero sin perderse la acción. Tampoco podemos dejar sin nombrar el ramillete de efectos gráficos creados para la ocasión como, por ejemplo, cuando iluminamos a un enemigo y éste se disuelve como si se tratara de una gota de tinta en un vaso de agua. Podríamos seguir enumerando detalles durante la totalidad de las páginas de la revista, pero hay uno que sobresale entre todos, el sistema de iluminación, simplemente espectacular.

SE HA CUIDADO HASTA EL EXTREMO CADA DETALLE DE SU JUGABILIDAD HASTA CONSEGUIR HACERLO PERFECTO

Siendo Alan

Y es que la jugabilidad de *Alan Wake* ha cambiado en varias ocasiones durante los seis años que ha durado su desarrollo. La única premisa que tenían clara en Remedy era la siguiente: "en la oscuridad, lucha con la luz". Y basándose en ese concepto han moldeado la experiencia que encontrarán los jugadores cuando el título vea la luz el próximo mayo. Por tanto, desde el primer momento de desarrollo era claro que los juegos de luces y sombras iban a tomar un papel muy importante en la historia. Así, el motor gráfico creado para la ocasión es capaz de manejar con soltura varias fuentes de luz y gestionar sin ningún tipo de problemas incluso las diferentes iluminaciones posibles durante el ciclo horario de un día natural.

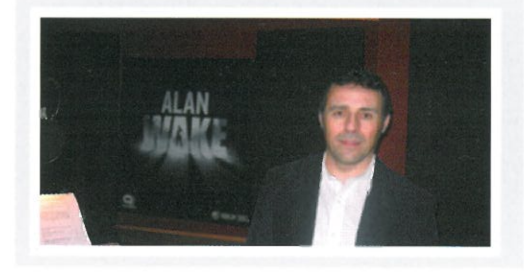
Lo cierto es que habiendo experimentado algunos de los niveles del juego, este hecho se torna en fundamental. Como hemos dicho anteriormente, los enemigos están poseídos por una fuerza oscura que los obliga a enfrentarse a nosotros, pero también los hace invulnerables mientras sigan en las sombras. Así, nuestra tarea al vérnoslas con ellos será siempre eliminar la oscuridad mediante nuestras fuentes de luz. Éstas pueden ser algunas de las diversas linternas de distinta potencia, bengalas, granadas de luz, generadores que limitarán el avance de los enemigos...

Tras eliminar a la oscuridad, por supuesto les espera a todos los enemigos medicina de plomo para caer definitivamente ante nuestro paso firme en la búsqueda por rescatar a Alice de las garras de dicha presencia. Por si esta mecánica no fuera suficiente como para diferenciar la experiencia de juego, también debemos añadir el concepto de hacer de ciertos planos de la cámara una recompensa. Es decir, cuando consigamos realizar una acción límite verdaderamente espectacular, la acción

Doblaje al castellano

JACK Y MULDER SON ALAN

La versión que llegará a nuestro país esconde una agradable sorpresa. Nos referimos al doblaje de todos los diálogos al castellano. Lorenzo Beteta ('Perdidos', 'Expediente X'...) será voz principal de la historia, encanrna a Alan Wake. El propio actor de doblaje nos comenta: "no soy muy jugón, aunque tengo varias consolas, pero cuando llego a casa no me pongo. Sin embargo sí que jugaré a Alan Wake, su historia me ha enganchado completamente".





Un protagonista de andar por casa

ALAN WAKE

Una de las ideas más recurrentes de esta desarrolladora es colocar a personas normales en circunstancias extraordinarias. Si en sus anteriores juegos ya habían intentando rizar el rizo, en esta ocasión se han superado, presentando un personaje principal sin capacidades especiales y que se comporta como podríamos hacerlo cualquiera de nosotros en su pellejo. Así, le veremos recargar de manera forzada el arma, sentiremos en nuestra piel la tensión de cada enfrentamiento, notaremos su torpeza en combate...

UNO DE LOS TÍTULOS MÁS IMPORTANTES DEL AÑO, Y PUEDE QUE DE LA HISTORIA

EL MÁNAGER DE ALAN no dejará que su escritor estrella se hunda en un pueblo como Bright Falls.



UNA BENGALA EN EL momento adecuado y disifrutaremos de una espectacular escena.

se ralentizará para mostrarnos con todo lujo de detalles la hazaña que acabamos de conseguir. Estos momentos los veremos, por ejemplo, cuando esquivemos un hachazo en el último momento, al alzarnos con una bengala mientras estamos rodeados por decenas de enemigos o al lanzar una granada cegadora con precisión quirúrgica.

Pero no todos los momentos de *Alan Wake* harán que la adrenalina fluya por nuestro torrente sanguíneo. Durante el día tendrán lugar secciones de exploración que nos llevarán a conocer mejor la historia y costumbres de Bright Falls. Tanto es así que se han creado para la ocasión decenas de programas de televisión que podremos ver en las televisiones del pueblo. Incluso podremos montar en coche y recorrer las calles de una manera más rápida.

A pesar de esto, hemos de decir que el hilo argumental ideado por este equipo de desarrollo finlandés se ha creado para ser jugado de una manera lineal, según nos comentan, en pos de dar una mayor entidad a la historia que se narra. Y es que, ¿dónde se ha visto en una serie televisiva que podamos explorar a nuestro antojo cada rincón? ¿Qué emoción tiene eso?

Cuando finalmente *Alan Wake* llegue a las tiendas de todo el mundo, vamos a estar ante uno de los títulos más importantes del año y, puede que también de la historia del videojuego. Un soplo de aire fresco que intenta innovar en su fórmula como pocas veces hemos visto antes.... Próximamente en las ¿librerías? ■

LA COPA DEL MUNDO ESTE AÑO SE JUEGA EN CASA

Haz que la roja se corone campeona del mundo antes incluso de que el balón comience a rodar en Sudáfrica.

Como viene siendo habitual, todo evento de gran calado acaba siendo de una manera u otra trasladado al mundo de los videojuegos. Pasa con los grandes estrenos cinematográficos, cada vez más con libros de éxito y, cómo no, con las competiciones deportivas más importantes. En este caso es el turno del Campeonato del Mundo de fútbol que tendrá lugar en diversas ciudades de Sudáfrica del 11 de junio al 11 de julio de este mismo año. Por supuesto, para esta cita nuestro combinado nacional es la gran favorita.

Para que podamos vivir la pasión por 'La Roja' y la fiebre del mundial, Electronic Arts está desarrollando un juego exclusivo de tan magno evento que pretende beber de la fuente del genial *FIFA 10*, y dotarle de 'color' suficiente como para que los fans del balompié se sientan satisfechos con los nuevos contenidos que incluirá.

Como hemos dicho, la base es la misma, es decir, la del mejor simulador de fútbol jamás creado, pero refinándola hasta el extremo. Se ha mejorado la física del balón y de los jugadores, se ha incluido un nuevo sistema de penalties, se ha optimizado la mecánica de disparo. Incluso han amplificado el efecto



LAS AFICIONES USARÁN LOS cánticos típicos de cada país.

USA LA BASE DEL MEJOR SIMULADOR FUTBOLÍSTICO DE LA HISTORIA PERO REFINA SU FÓRMULA HASTA EL EXTREMO





Copa Mundial de la FIFA Sudáfrica 2010

Género: **Deportivo**
Desarrolladora: **EA Sports**
Editora: **Electronic Arts**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**
Idioma: **Voces** **Textos**

LA IA DE LOS rivales se amoldará a las circunstancias de los partidos.

INCLUSO EL MOMENTO DE la entrada de los equipos en el campo se revistirá de cierta solemnidad típica de estos grandes eventos.



LA REPRESENTACIÓN DE LOS jugadores es excelente

de jugar en casa o fuera, llegando a modificar la IA las estrategias según el campo en el que juguemos. En resumen, han refinado todo lo que nos encantó hace únicamente medio año y le han dotado de la envoltura de la Copa del Mundo. Incluso el apartado gráfico parece haberse adaptado a estas especiales circunstancias con parecidos físicos mejorados para los jugadores, nuevos efectos en el estadio (cañones de confeti, nuevos cánticos, ropas diferentes para cada grupo de aficionados, banderas y fuego artificiales...). Incluso la banda sonora tiene tintes más étnicos para captar la esencia multiracial de un evento de las características del campeonato del mundo de fútbol. Los comentarios en este caso correrán a cargo de Javier Lalaguna y el ímprobo Pepe Domingo Castaño, haciendo un papel casi a la altura de los ya clásicos de esta saga, los siempre geniales Manolo Lama y Paco González.

De esta forma, vamos a encontrarnos con las 199 selecciones nacionales que han participado en la fase de clasificación, 10 estadios reales (los de la copa del mundo) y varios modos de juego creados específicamente para la ocasión. Los jugadores que conforman cada equipo están basados en las últimas convocatorias de cada selección, incluyendo una lista mucho más amplia de lo normal para cada combinado . Por ejemplo, con nuestra 'Roja' podremos convocar a jugadores como Negredo, Llorente, Güiza o Raúl como nuestro tercer delantero. Las sorpresas de última hora no han sido incluidas por razones obvias, aunque desde EA prometen una actualización constante de plantillas para que se adapten al máximo a la realidad del campeonato a partir del 11 de junio. »

Cada versión, especial

TAMBIÉN EN PSP Y WII

Como no podía ser de otra manera, cada versión aprovechará las características de la plataforma en que sea publicada. La versión para Wii pondrá un especial cuidado a las opciones multijugador con varios modos de juego específicos para este menester.
En cambio, los usuarios de PSP podrán crear a su propio jugador para intentar capitanear al equipo nacional que ellos elijan por primera vez en el sistema de juego portátil de Sony. Además, se ha trabajado puliendo su jugabilidad, especialmente con el sistema de disparos.





EL AMBIENTE EN LOS estadios provocará momentos intensos.

EL APARTADO GRÁFICO TAMBIÉN HA EVOLUCIONADO INCORPORANDO ALGUNAS NOVEDADES

Modos de juego

Donde encontraremos una mayor variedad es en lo que respecta a los modos de juego. Junto a la ineludible cita del campeonato mundial, que va desde la fase de clasificación hasta la fase final del torneo, veremos un puñado de nuevas opciones de lo más interesante.

Con Historia de la fase de clasificación FIFA 2010 tendremos ante nosotros 54 situaciones adversas que tuvieron lugar durante la fase de clasificación. Podremos vivir con España la remontada ante Turquía para continuar con la racha de 21 partidos invictos, tener la oportunidad de echar a Francia del mundial en la emocionante prórroga donde Henry jugó al balonmano, etc... Y por si esto no fuera suficiente, durante el mundial se irán añadiendo situaciones extremas que se hayan vivido en Sudáfrica mediante descargas gratuitas.

También se nos permitirá tomar el control de un único jugador y luchar por convertirnos en titulares de la selección que elijamos hasta conseguir alzar el trofeo Jules Rimet. Se trata de un nuevo giro del modo Be a Pro, aunque la base de este modo de juego es la que podemos disfrutar hoy mismo en *FIFA 10*.

Pero la modalidad que más tiempo nos entretendrá es la relacionada con las funciones online de las consolas. Se trata ni más ni menos que de la Batalla de las Naciones. Aquí con cada partido online ganado conseguiremos puntos para nuestra selección, haciéndola subir en el ranking mundial. Toda una lucha por mantener el orgullo patrio que no pasará desapercibida para los fanáticos del deporte rey. Junto a esta característica encontramos la posibilidad de jugar el mundial al completo tal y como veremos en nuestros televisores.

En resumidas cuentas, se trata de la ocasión perfecta para todos los aficionados al fútbol de descargas las tensiones de sus vidas diarias, además de ofrecernos la posibilidad de corregir el incierto rumbo de algunas selecciones nacionales. Esperemos que no sea el caso de España y el 11 de julio pongamos la consola únicamente para reverdecer laureles... ■





LA OCASIÓN PERFECTA PARA LOS AFICIONADOS AL BALOMPIÉ INTERACTIVO

LA ROJA EN PLENA prórroga de la final del campeonato del mundo.



Detalles

MALABARISMOS CON LOS PIES...

El sistema de animaciones que luce este simulador deportivo creado por Electronic Arts también se ha retocado para intentar ofrecer el mejor espectáculo posible. Esto lo vemos claramente en la interacción de los jugadores al forcejear en las pugnas por el balón, en los movimientos del portero antes, durante y después de un tiro lejano o incluso se observa en los señores de negro. Todo un esfuerzo el de estos canadienses por conseguir la mayor verosimiltud posible con el deporte del balompié.

¡REGÍSTRATE GRATIS en: www.lastchaos.es/marcaplayer y recibe un regalo muy especial!

¡Caballero, hechicero, titán, clérigo, maga y ladrona, el mundo de Iris os espera!

Características

- Nuevo Juego de rol online
- Gráficos en 3D de alta calidad
- 6 clases diferentes de personajes
- Sistema de mascotas (caballos y dragones)
- Batallas emocionantes en PvP y PvE
- Artesanía y trueque (compra-venta y fabricación de objetos)
- Sistema de clanes o grupos para luchar unidos

¡Completamente gratuito!

LC

LastChaos

Regístrate y descarga el juego sin más demora en www.lastchaos.es

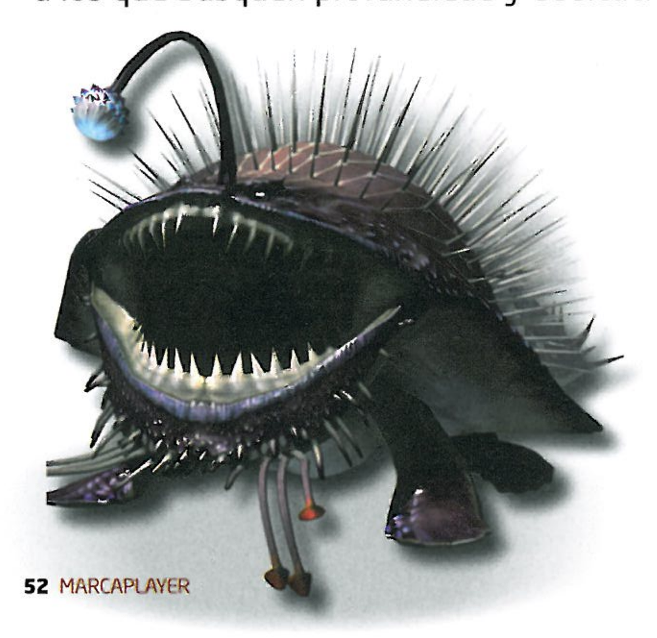
T-ENTERTAINMENT

gamigo games

JUEGA GRATIS en www.lastchaos.es/marcaplayer

CAZADORES ONLINE EN BUSCA DE MONSTRUOS

La superproducción de Capcom para Wii es ya un fenómeno probado que irremediablemente atará a los que busquen profundidad y dedicación.



Asumámoslo: por mucho que lleve ese '3', jugar en la tele a *Monster Hunter* no es algo que llevemos haciendo desde 2005 en Europa. Este juego es una novedad casi absoluta, pero con la ventaja de haberse refinado durante generaciones para conseguir un gran desembarco occidental.

Siguiendo con el nombre, la coletilla *Tri*, leída "trai" que, además, sí (¿sin querer?) simboliza lo que propone: "pruébame" (si lo lees en inglés). Entre paréntesis debería rezar "y no me soltarás en meses". Es lo que puede conseguir esta aventura si le das una oportunidad. Pocos títulos plantean una experiencia tan original y menos aún con tal profundidad. Hasta ahora sólo los usuarios de alguna consola de Sony (PlayStation 2 o PSP) había podido disfrutar de la experiencia.

Supervivencia jugable

En un pasado imaginado, el hombre ya es aldeano, navegante o mercader. Pero ante todo es cazador. Cientos de criaturas de multitud de especies diseñadas para la ocasión (*Tri* se empeña en aportar más creaciones que sus predecesores) dominan las regiones salvajes, y en esas regiones o, sobre todo, en los cuerpos de esas criaturas, residen los materiales que el jugador, el hombre, requiere para vivir más y mejor, para cazar más y mejor.

Por eso la trama -más allá de la contada


LAS BESTIAS ESTÁN MÁS vivas que nunca, fluyen por el escenario.


LA NATURALIDAD DE TODAS las criaturas llega a abrumar.

10 claves de Tri según Ryozo-san, productor

PALABRA DE CAZADOR

1. Podrás descargar nuevas y complicadas 'quests' adicionales cada cuatro o cinco días, en un ciclo de unos cinco meses.
2. La comunidad europea está dando los primeros pasos, ojalá pase lo que en Japón y podamos traer la MH Festa (congregación multitudinaria para nombrar al mejor cazador).
3. El juego de Wii es completamente nuevo y mucho más accesible.
4. Para inventar los complejos comportamientos de las criaturas pudimos consultar a paleontólogos y comprender sus fósiles.
5. Con el modo historia se puede aprender todo con la ayuda de la IA, mientras que en multijugador llega toda la acción y una mayor dificultad. Es muy adictivo.
6. Los fans encontrarán mucho material nuevo, como monstruos con movimientos y comportamientos inéditos que los hacen más tentadores o un terreno distinto.
7. El Wii Speak es un complemento ideal para el teclado USB.
8. Hemos conseguido de los mejores gráficos en Wii, hemos trabajado mucho en parajes y animales.
9. Sólo atacas la naturaleza por necesidad.
10. La comunidad es la forma ideal de seguir escuchando a los fans, para nosotros su respuesta es primordial.


RYOZO-SAN, EL PRODUCTOR DE la saga estuvo en Madrid.

Wii

Monster Hunter Tri

Género: **Acción-Aventura**
Desarrolladora: **Capcom**
Editora: **Capcom**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**
Idioma: **Voces: No** **Textos**

COOPERAR ONLINE SERÁ LA ÚNICA FORMA DE CONSEGUIR ALGUNOS TROFEOS


¿ACABAR CON UN BICHO enorme tras una hora de esfuerzo online co-op? Soberbio.


NO TE PODRÁS ENFRENTAR con cualquier criatura desde el principio.

en el novedoso modo historia- se construye en base a las decisiones de cada uno. El jugador decide quién y cómo quiere ser (pelo, sexo, atuendo y voz incluidos), y comienza a aceptar misiones de caza en base a sus posibilidades, a crecer dentro del juego y, finalmente, a atreverse con retos de gran dificultad quedando online con otros cazadores que estén a la altura.

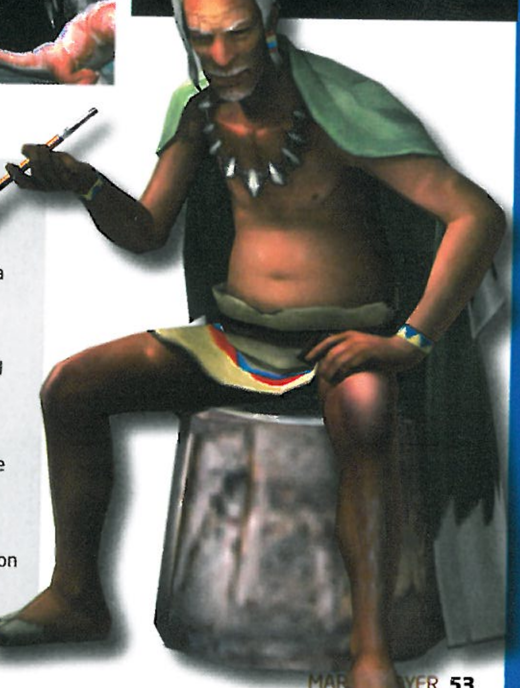
La base cazar-mejorar-poder cazar más es sencilla por necesidad, porque todo lo que implica después despliega una descomunal combinación de parámetros que seguro hará las delicias de esos juga- »

Creador del original y guionista de tal

PACK DE CAZA

Aún no tienen precio ni fecha oficial, pero Nintendo ya ha anunciado cuáles serán las ediciones de *Monter Hunter Tri* que podrán adquirir los europeos. Además del juego por separado, se pondrán a la venta dos packs con accesorios. El primero, similar al lanzado en Japón, incluye el Mando Clásico Pro en su versión negra, el control más indicado. La caja más completa añadirá al paquete el Wii Speak, dispositivo para comunicación por voz que no pudieron disfrutar en el país de origen.







TODA LA INSPIRACIÓN DEL juego evoca a hombres cazadores.

Completa, mejora y personaliza tu defensa y ataque

ARMAS-DURAS

Para dar y tomar. A distancia, espadas cortas o a dos manos, lanzas... Sólo portarás una, y cada una tiene sus ventajas, su necesidad de afilado y sus ataques para según qué bestia, derivando en diferentes formas de hacer combos en el mando (no es lo mismo cubrirse con un escudo que combinar tres martillazos). Cientos de ejemplares, algunos creados por los fans, a combinar con las armaduras, que pueden ir a juego y modificar las habilidades extra según el tipo de cazador. El arma más espectacular del conjunto de prueba era la switchaxe, un artilugio convertible que se utiliza según la ocasión.

» dores expertos, esos que hasta memorizan los puntos de daño en un juego RPG. Pero olvida números y niveles: *Monster Hunter Tri* es una aventura de acción directa y la mejora se mide en base a los trofeos de cada montería.

LOS MONSTRUOS PEQUEÑOS PUEDEN agruparse para plantar cara a los grandes.

Un nuevo 'Parque Jurásico'

Si los materiales para armas y armaduras son el objetivo principal de esta sucesión de misiones, cada quest en sí demuestra la belleza y posibilidades del ecosistema virtual. En las horas de prueba recorrimos entornos naturales, divididos en áreas numeradas para localizar a la criatura de turno. Por el camino cruzamos pequeños grupos de herbívoros que cambiaban la dirección de su carrera, observamos el comportamiento de alguna bestia secundaria, agresiva o tímida, o comenzamos a distinguir qué animales preferían qué ambientes. Una naturaleza inventada que, aun sin conocer si será capaz de seguir sintiéndose "natural" durante toda la inmensa aventura, nos sorprendió por su concepción y convicción, por el arte y trabajo que ya en esta cata destilaba como videojuego moderno. A fin de cuentas, se trata de interactuar en una naturaleza alternativa pero muy creíble.

¿Quieres ejemplos? Entre las primeras bestias que conoce el novato está el Kurupecco. Al principio puede parecerte un proceso lento, tedioso y repetitivo eso de golpear a esta especie de dinosaurio-pajarraco y rezar porque no se vaya a otra zona, pues toca paseo. Pero entonces entra el factor ecología. Descubres sus regiones preferidas, adelantándote a sus movimientos de huída. Notas que cuando se irrita enrojece su cola, que lanza un veneno que baja las defensas o que cuando está "a punto de caramelo"



TENDRÁS QUE APRENDER A diferenciar las criaturas inofensivas.



EL FUEGO PUEDE ATRAER o espantar a las fieras: en Tri deberás aprender a utilizarlo.



CONOCER A LAS CRIATURAS te permitirá eliminarlas con facilidad.

SE TRATA DE INTERACTUAR EN UNA NATURALEZA ALTERNATIVA PERO MUY CREÍBLE

(no verás barra de vida en los monstruos), comienza a babear. También aprenderás a evitar sus graznidos, que imitan los de bestias mayores para que acudan en su ayuda, y entonces descubrirás que es mejor centrarte en el pajarraco en lugar de deshacerte de sus rescatadores gigantones, letales.

Y así con todos los monstruos. Tendrás que entrenar combos y elegir el arma adecuada para cada bicho (no vaya a ser más rocoso, o inmune al fuego), pero sobre todo deberás disfrutar convirtiéndote en todo un experto en *MonsterHunterlogía*. Y luego compartir en la comunidad, o chivar por el chat (de teclado o voz), que tal bestia es ciega y mejor matarla sigilosamente, o que el otro dinosaurio lanza lodo por delante y hay que buscarle la vuelta, o que en los nuevos entornos subacuáticos o de lava conviene actuar con distinta estrategia. todo un trabajo en equipo que tiene recompensa.

TRAMPAS, BOMBAS, POCIONES... UNA infinidad de objetos que almacenarás en el baúl.

El Mando Clásico Pro es tu guante

CONTROL DE RAZA

Cuando coges el Mando Clásico Pro e intentas memorizar las acciones, algunas cosas pueden resultar extrañas, como ese cambio de objeto asignado a 'L' más 'Y' o 'A', o el movimiento de la mirilla de la ballesta en la cruceta. Sin embargo, el sistema pronto se erige intuitivo y cómodo, porque todo tiene su razón, distinta a otros juegos. Así puedes cambiar ítem durante la carrera, desenfundar, mover la cámara y combinar golpes y defensas sobre la marcha. Un regalo para los que vengan de PSP y una opción más probada que la alternativa Wiimote + Nunchuk.



LAS MEJORES ARMAS REQUIEREN dedicación.

Funde la NWC

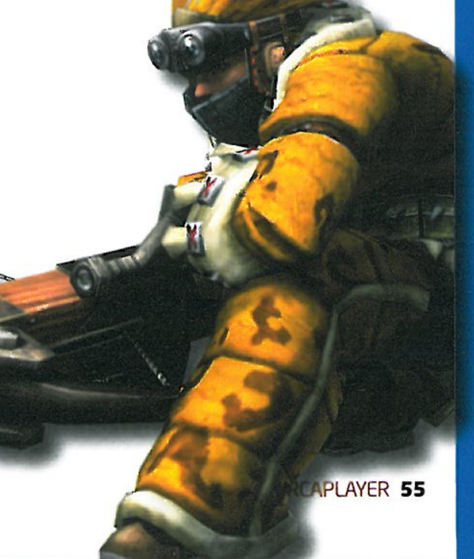
Por supuesto, y tras la excelente demostración de *Modern Warfare* en Wii, lo más ansiado en este momento es que llegue abril para lanzarse a cazar con amigos en línea. El juego no sólo invita, sino que obliga a plantearse esta experiencia, por lo que su funcionalidad será un punto clave a la hora de valorarlo.

Sin amigos no podrás, por su dureza, acabar ciertas misiones. Deberás encontrar a tres compañeros de cierto nivel, y acordar una estrategia en ocasiones milimétrica. ¿Atacamos tres cuando otro se recupera? ¿Hace uno de francotirador? ¿Llevamos todos espada pesada para esta criatura? Cooperar para el mejor plan será esencial, y la única forma de hacerse con algunos trofeos. Y aún así, el grupo deberá hilar fino como tal, porque las vidas en online son compartidas. Como aliciente final, desde el lanzamiento se pondrán quests adicionales para descarga periódica, aún más complicados y con mejor premio.

Afinando el mando

Muy en el horizonte nos quedan las 300 horas de media que le echa un nipón a estos juegos, pero si algo deja claro este *Monster Hunter Tri* en las pruebas preliminares es que engancha por lo que enganchan los juegos de mucha profundidad: pide dedicación al jugador y le va recompensando con más y más contenido y desafíos. Uno de los lanzamientos del año, promete ser tan extenso y completo que ya deberías reservarlo para tu juegoteca Wii, más si te haces llamar jugador apasionado. ■

POCOS JUEGOS PLANTEAN ALGO TAN ORIGINAL Y DE TAL PROFUNDIDAD



PS3 YAKUZA 3

SER MAFIOSO NUNCA FUE TAN DIVERTIDO

Cuando todos lo habíamos dado por perdido, Kazuma regresa a Europa con la tercera entrega de Yakuza.

Tras un periplo por el periodo Edo japonés a través de la precuela *Yakuza Kenzan!* (que ese sí que lo tiene difícil para llegar al mercado occidental), la tercera entrega de la saga *Yakuza* vuelve a Europa y Estados Unidos un año después de su lanzamiento en Japón. ***Yakuza 3***, segundo título creado para PlayStation 3, nos devuelve al presente para continuar el argumento comenzado en PS2, que en esta ocasión obligará a Kazuma a volver a su pasado oscuro, a Kamurocho (versión ficticia de Kabukicho) debido a una serie de desafortunados acontecimientos, con el objetivo de proteger a las personas que ama.

Novedades de todo tipo

Junto con el importante paso de la serie a la nueva generación llegan una buena cantidad de novedades que no se quedan en el uso de un motor gráfico más potente. El soporte Blu-ray ha permitido a Sega añadir nada menos que 295 minutos de escenas que desgranan el denso argumento del juego, repartidos entre los 12 capítulos (y un prólogo) de que consta la historia. Aún así, el juego será como *Metal Gear Solid 4*, con más secuencias que escenas de acción, aunque ***Yakuza 3*** planteará un total de 113 misiones diferentes al jugador, a las que se sumarán otras 20 adicionales como asesino a sueldo.



KAZUMA KIRYU REGRESA A Kabukicho en esta nueva entrega.

LOS BARRIOS BAJOS DE TOKYO Y LA ISLA DE OKINAWA SERÁN LOS ESCENARIOS DE ESTA NUEVA ENTREGA DE YAKUZA





Yakuza 3

Género: **Aventura/Lucha**
Desarrolladora: **Sega of Japan**
Editora: **Sega**
Jugadores: **2**
Online: **DLC**
Idioma:
Voces
Textos

LOS TATUAJES SON UNA de las señas de identidad de los Yakuza.

AUNQUE EL MOTOR GRÁFICO del juego no es demasiado potente, su argumento y localizaciones lo compensan.

El juego cuenta con un ring de apuestas ilegales

LUCHA EXTREMA

La importancia de la lucha en el juego no se queda en los enfrentamientos por las calles de Kamurocho y Ryukyugai, ya que al igual que en las anteriores entregas, podremos participar en combates clandestinos que tendrán lugar en la Underground Arena. En dicho escenario, podremos enfrentarnos a un total de 50 personajes a lo largo de once Grandes Premios, cada uno de ellos con unas reglas y unas condiciones diferentes.
Como se puede ver en la pantalla, incluso podremos participar en luchas por parejas con otro personaje.



SU PRODUCTOR TRABAJÓ EN la creación de VF5.

Otra de las novedades en su desarrollo será la inclusión de misiones de persecución como alternativa a las Kenka (luchas), en las que tendremos que correr y atrapar a un determinado personaje esquivando obstáculos y transeúntes. Las mencionadas Kenka se desarrollarán en el juego de forma inmediata, sin cargas ni pausas, desde el modo Exploración de ***Yakuza 3***. Uno de los elementos más llamativos de las luchas, los golpes Heat Actions, aumentarán en número a medida que avanzamos en la aventura y, sobre todo, si tenemos buena capacidad de observación. Para conseguir hasta diez nuevos Heat Actions tendremos que poner la vista en modo primera persona (pulsando R3, otra de las novedades de esta entrega) y observar pistas o incidentes que tienen lugar en tiempo real; Kazuma utilizará la cámara de su teléfono móvil para almacenar dichos movimientos especiales y así poderlos utilizar más adelante. Eso sí, no conviene abusar del modo en primera persona: podrías enfadar a cualquier viandante si le miras fijamente a los ojos durante varios segundos, lo que daría lugar a una lucha por las calles de Kamurocho o Ryukyugai (la segunda ciudad, versión ficticia de Naha, en Okinawa).

Sistema de lucha de auténtico lujo

Aunque la saga basa su éxito en su denso argumento, está claro que gran parte de su fama se debe a su genial sistema de lucha. El creador de *Yakuza* es Toshihiro Nagoshi, artífice de otros títulos de éxito como *Super Monkey Ball, Daytona USA, F-Zero GX*... y por supuesto, *Spike-Out* y *Virtua Fighter 5*; no es de extrañar que este aspecto tenga tanta calidad.

Al igual que en otras entregas, no será difícil encontrar un lugar llamado Underground Arena, una competición de MMA (Mixed Martial Arts) y apuestas ilegales de la familia Majima que pondrá a »



PODRÁS INTERACTUAR (Y LUCHAR) con casi todos los personajes que aparecen en el juego.



YAKUZA 3 CUENTA CON un total de 295 minutos de diálogos.

SU TRABAJADO ARGUMENTO Y SU GENIAL SISTEMA DE LUCHA HACEN ÚNICO AL TÍTULO DE SEGA

prueba nuestra habilidad con el mando. El mencionado torneo presenta a 50 luchadores diferentes a lo largo de once Grandes Premios, cada uno de ellos con unas reglas y unas condiciones determinadas (incluso podremos participar en combates por parejas). Además, si con todo esto te has quedado con ganas de pegar más puñetazos, al completar el juego tendrás acceso a un nuevo modo llamado Final Competition, que incluye 35 nuevos enfrentamientos.

Un trabajado argumento

Pese a que la historia no ha sido creada por el autor original, Hase Seishu, su nueva trama (entre otras cosas), escrita por Masayoshi Yokoyama, fue reconocida por el sector japonés de los videojuegos con el 'Premio a la Excelencia' durante el pasado año. Y es que, aunque su motor gráfico no es especialmente potente, su genial puesta en escena encantará a los fanáticos de todo lo japonés. De hecho, su productor logró incluir 27 reproducciones de diferentes edificios, tiendas, bares y restaurantes que existen en las ciudades reales de Kabukicho y Naha. La reproducción no se limita a su fachada, ya que en la mayoría de los casos también se ha representado fielmente el interior, los productos a la venta, los menús... ¡y hasta su hilo musical! Y hablando de gráficos, aunque su motor no es para tirar cohetes (incluso sabiendo que salió hace más de un año en Japón), las caras de los personajes han sido creadas a partir de escaneos tridimensionales de todos los actores de doblaje del juego.

El mes que viene os desvelaremos todos los secretos un título que, por suerte y contra todo pronóstico, podremos disfrutar finalmente en nuestro país. ■



LAS CARAS DE LOS personajes son escaneos 3D de los dobladores.

EL ORFANATO DE KAZUMA será el motivo de discordia en la trama.

LAS DOS CIUDADES DEL JUEGO SON REPRODUCCIONES DE KABUKICHO Y NAHA (OKINAWA)



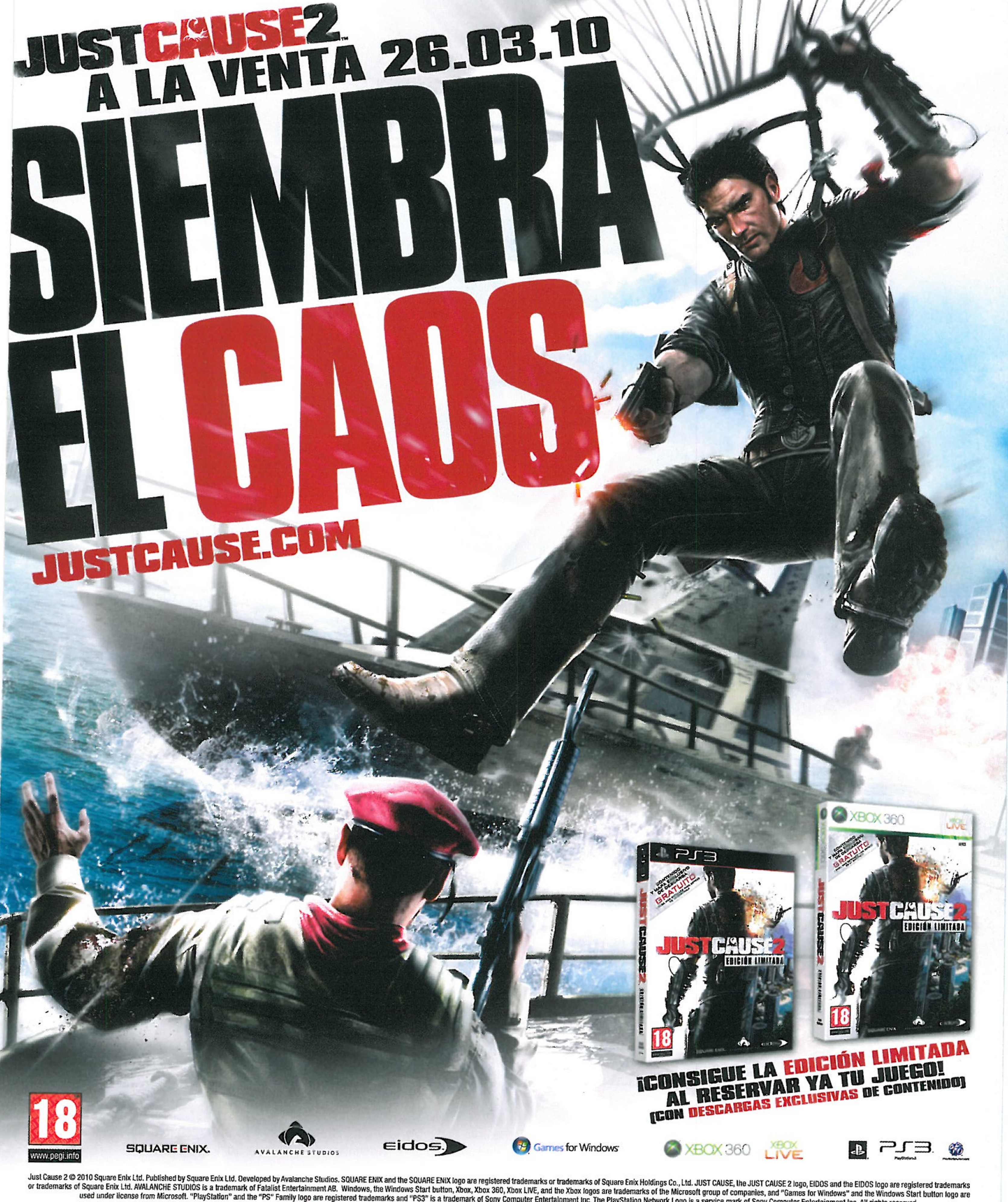


EL SISTEMA DE LUCHA es una mezcla entre Spike-Out y Virtua Fighter 5.

No es de extrañar su éxito en Oriente

UNA VERSIÓN JUGABLE DE JAPÓN

Junto a su trabajado argumento, uno de los factores clave en el éxito de la saga *Yakuza* en Japón es la localización donde transcurre la aventura. Aunque Sega no ha creado una versión fidedigna de Kabukicho y Naha (suponemos que por cuestiones legales o licencias), sus versiones virtuales, Kamurocho y Ryukyugai, cuentan con una gran cantidad de similitudes. Lo más llamativo es que Toshihiro Nagoshi, el productor de la saga, consiguió un acuerdo con hasta 27 localizaciones diferentes para representarlas en el juego de forma idéntica a las reales. Entre ellas están el 'todo a cien' Don Quijote, los restuarantes Matsuya, Karaoke Kan, Pronto Café...



Just Cause 2 © 2010 Square Enix Ltd. Published by Square Enix Ltd. Developed by Avalanche Studios. SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd. JUST CAUSE, the JUST CAUSE 2 logo, EIDOS and the EIDOS logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Ltd. AVALANCHE STUDIOS is a trademark of Fatalist Entertainment AB. Windows, the Windows Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Start button logo are used under license from Microsoft. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. The PlayStation Network Logo is a service mark of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

PC PS3 360 PRINCE OF PERSIA: LAS ARENAS OLVIDADAS



SI ALGO FUNCIONA, NO LO TOQUES

La nueva entrega de *Prince of Persia* volverá a estar ambientada en la aclamada "trilogía de las arenas".

Fieles a la filosofía que dice que cuando las cosas van bien lo mejor es no cambiar nada, en Ubisoft han dado luz verde a una nueva aventura del Príncipe de Persia ambientada en la "trilogía de las arenas" y que tan buenos resultados comerciales les dio en su momento. Anunciado a finales del año pasado, aunque lleva en desarrollo desde mediados de 2008, ***Las Arenas Olvidadas***, el nombre de la nueva entrega, nos devuelve a la época en la que Ubisoft tomó el control de la saga en lo que supone un punto y aparte con el *Prince of Persia* publicado hace ya un par de años. Ambientado entre *Las Arenas del Tiempo* y *Warrior Within*, en esta aventura el príncipe tendrá que acudir al rescate de su hermano que ha liado una buena cuando decide liberar al ejército de las arenas en un intento desesperado por salvar su reino, que se encuentra bajo asedio.

Una vuelta a los orígenes

Después del cambio en el tono general y la jugabilidad que supuso el *Prince of Persia* de 2008, en Ubisoft han decidido que la mejor estrategia era dar un paso hacia atrás en cuanto a innovación para que así la franquicia pudiera dar dos hacia adelante. Nos lo explicó Graeme Jennings, productor del título: "nos sentíamos muy seguros trabajando en un título con reminiscencias de la anterior trilogía. Además,



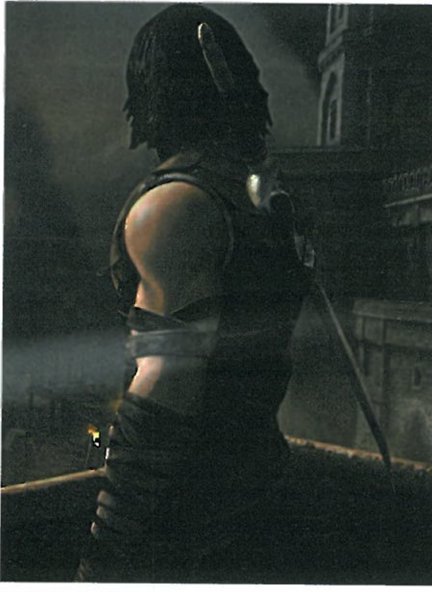
Prince of Persia: Las Arenas Olvidadas

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Ubisoft**
Editora: **Ubisoft**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Voces
Textos

Del salón de casa a la pantalla de cine

PRÍNCIPE PALOMITERO

Es una moda que ya no extraña a nadie. Si en la industria del videojuego las secuelas se hacen como churros en un conocido proceso industrial que va de la versión oficial al port para móviles, en Hollywood cualquier producto de éxito que venga del ocio interactivo puede adaptarse. *Prince of Persia* no ha sido menos. Disney se hizo con los derechos para adaptar *Las Rrenas del Tiempo* a la gran pantalla y no ha escatimado en medios para dar un golpe de efecto en taquilla gracias a sus protagonistas, Jake Gyllehanhall ('Donnie Darko') y Ben Kingsley ('Casa de arena y niebla') y su director, Mike Newell ('Cuatro bodas y un funeral').



EL LOOK DEL PRÍNCIPE nos recordará a pasadas entregas de la saga.



LOS JEFES FINALES VOLVERÁN a ser una constante de la aventura.



EL REINO DEL HERMANO del Príncipe está siendo asediado.



LA JUGABILIDAD SERÁ parecida a las entregas de la trilogía de las arenas propulsora creada por Nikola Tesla requiere algo de práctica.

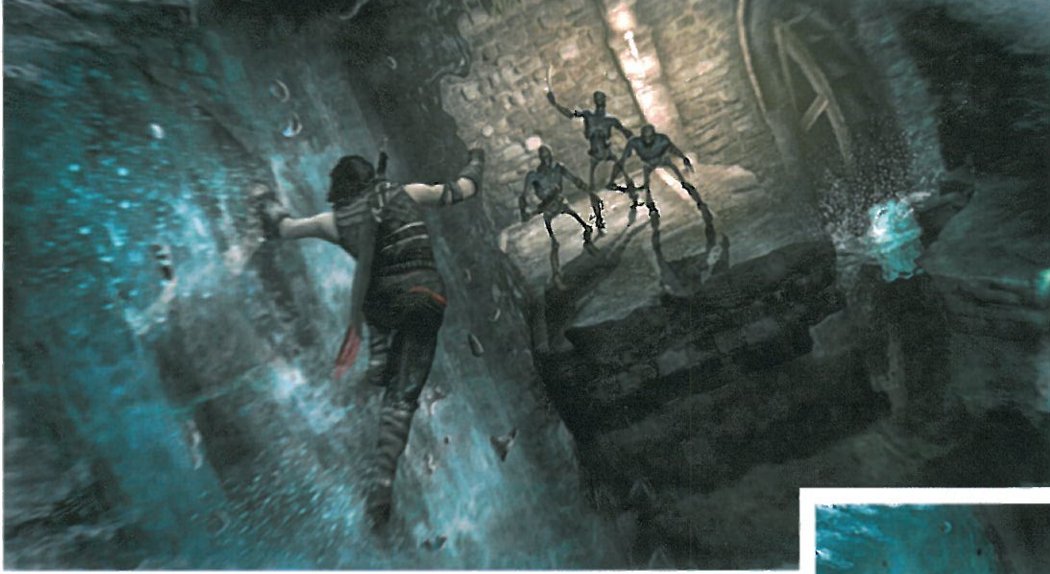
es muy popular así que decidimos seguir adelante". Esta declaración de intenciones se tradujo rápidamente en los dos niveles que pudimos ver del proyecto. *Las Arenas Olvidadas* es un juego que bebe directamente de la trilogía que, como el productor reconoció más adelante, "intenta aportar elementos frescos a la franquicia pero sin olvidar aspectos clásicos en lo respectivo a la jugabilidad. Se podría considerar una versión next-gen de *Las Arenas del Tiempo*". ¿En qué se traduce esta apreciación? Como es de esperar, en un acabado gráfico a la altura de esta generación, unos escenarios perfectamente detallados y beneficios en cuanto a jugabilidad. El más jugoso, la posibilidad de poder enzarzarse en batallas con hasta (y aquí es donde los amantes de los combates multitudinarios pueden empezar a frotarse las manos) una cincuentena de enemigos en pantalla. Y más nos vale tener un buen manejo de la espada y las habilidades del Príncipe porque, por lo que vimos, no son combates nada sencillos. Además de los elementos ya conocidos, Jennings comentó otras novedades »

Creador del original y guionista de la adaptación

JORDAN MECHNER

Nacido en Estados Unidos en 1964, Jordan Mechner fue el responsable de crear el primer (y retorcidamente difícil) *Prince of Persia* y su secuela para luego ayudar a Ubisoft a relanzar la franquicia. De ahí ha acabado, ni más ni menos, que en Hollywood. "Mi sueño cuando programaba era ser guionista de cine", reconoce mientras promociona 'Las Arenas del Tiempo'. ¿La mayor diferencia entre estar detrás de un monitor o de una cámara? "Haciendo videojuegos no tienes que lidiar ni con el calor extremo del desierto de Marruecos ni con las tormentas de arena".

EL TÍTULO SE SITÚA ENTRE LAS ARENAS DEL TIEMPO Y WARRIOR WITHIN



Siempre por encima del millón de unidades vendidas

UNA SAGA RENTABLE

Los números de *Prince of Persia* no se acercan a los de *Modern Warfare 2* pero no son nada despreciables. Ubisoft supo relanzar el interés en la pasada década por un título aparecido en 1989 como demuestran las cifras de ventas de VGChartz. *Las Arenas del Tiempo* fue el que mejor acogida tuvo entre el público, sumando unos 2'7 millones de copias, *Warrior Within* también consiguió superar los dos millones, aunque no alcanzó a su predecesor, con 2'1 millones de juegos. *Las Dos Coronas*, con 1'1 millones es el título menos vendido mientras que el *Prince of Persia* de 2008 ha colocado 1'7 millones.

PODREMOS CONGELAR el agua para movernos y sortear obstáculos.

respecto a la jugabilidad del título. El elemento RPG, tan de moda hoy en día en propuestas de cualquier género, también estará presente en las andanzas del protagonista por el reino del hermano. Podremos mejorar habilidades e iremos adquiriendo poderes a medida que avancemos en la aventura. La gran novedad entre las habilidades del personaje será la posibilidad de congelar el agua y servirse de ella para poder avanzar a través de los diferentes escenarios. Un ejemplo muy sencillo: en una sala con varias fuentes de agua y en la que habrá que sortear varios precipicios, el uso de esta habilidad será fundamental para poder alcanzar lugares que de otra manera serían imposibles. Y aunque suene fácil, los programadores ya se han encargado de crear escenarios que parecen la mar de sencillos cuando se ven en vídeo y que acaban por desesperar (y con más de un mando por los suelos) cuando se sufren las inclemencias del control. Además de la posibilidad de congelar el agua también podremos echar mano de nuevo de la opción de controlar el tiempo a nuestro antojo, opción que se introdujo en *Las Arenas del Tiempo*.

Plataformas y puzles

El espíritu de la franquicia va a seguir presente en ***Las Arenas Olvidadas***. Teniendo en cuenta que es una vuelta al estilo que implantó la compañía francesa cuando se hizo con los derechos de la saga, no vamos a encontrar grandes cambios en el desarrollo de la acción. Jennings ha confirmado que "un 60% por ciento del juego estará dedicado a la exploración y la solución de puzles, un 30% a los combates y el 10% restante a los jefes finales o a determinados acertijos más elaborados", todo ello condensado en un título que tendrá una duración aproximada "de entre diez u once horas", en palabras del productor y que por lo que pudimos ver se ajusta bastante a lo prometido. No se descartan contenidos descargables, aunque aún no saben si los introducirán, y confirmaron un modo de juego adicional además de la historia principal que tampoco nos desvelaron. Con todos estos detalles en la mano, a Jennings sólo le faltaba una gran pregunta por responder. ¿Por qué han decidido ambientar esta entrega entre el primer y el segundo juego de la trilogía en vez de, por ejemplo, hacer una precuela o

LA ESTÉTICA REMITE A LA TRILOGÍA DE LAS ARENAS





continuar la historia allá donde finalizaba *Las Dos Coronas*? La respuesta, sencilla: "entre las dos primeras aventuras había un lapso muy grande de tiempo y eso nos permitía contar una historia nueva además de desvelar algunos de los motivos por los que suceden eventos en los juegos posteriores".

Mes triunfal

El próximo mes de mayo será una cita ineludible para seguidores de la saga. A la aparición, aún sin una fecha exacta confirmada, del nuevo título de la que ahora tendremos que llamar "tetralogía de las arenas" se une la traslación a la gran pantalla de *Las Arenas del Tiempo* que además, cuenta entre sus responsables con Jordan Mechner, creador del *Prince of Persia* original y guionista del título que se ha adaptado al cine, además de una novela gráfica que el propio Mechner ha ideado para explicar el pasado de los personajes antes de la historia y que servirá de precuela para la saga. Mechner, que ha aterrizado en Hollywood después de haberse desligado de su creación hace ya unos cuantos años, colaboró en la creación del proyecto que ahora verá la luz en salas de cine, título que supuso el punto y final a su colaboración con la franquicia aunque reconoce que sigue al tanto "del desarrollo de la acción" a través de compañeros de profesión. Gracias al tirón publicitario de la cinta, que sin duda beneficiará a esta nueva entrega de la saga, Ubisoft espera reenganchar a viejos seguidores y atrapar a otros nuevos con una premisa bien sencilla: ofrecer un buen título de aventuras, entretenido, divertido y con apartado técnico que, aunque no deslumbrante, está a la altura de la generación actual de consolas. ■



EL AGUA SERÁ UN ALIADO DEL PRÍNCIPE PARA MOVERSE POR LOS ESCENARIOS

Una aventura basada en clásicos del celuloide

LOS ORÍGENES

Cuenta Jordan Mechner que su intención al crear *Prince of Persia* fue "trasladar a un videojuego el espíritu de las antiguas películas de aventuras". Entre las referencias que tuvo en cuenta al moldear al protagonista y la historia de amor ambientada en un lejano reino árabe se encuentran "las cintas de aventuras clásicas de Hollywood que me encantaban: el 'Robin Hood' de Errol Flynn, 'Las mil y una noches', 'Lawrence de Arabia', incluso 'Indiana Jones en busca del Arca Perdida". De todo este batiburrillo salió el *Prince of Persia* original, pensado como "un homenaje a ese tipo de aventuras románticas pero con un punto de acción". Dos décadas más tarde, Mechner puede echar la vista atrás y mirar con orgullo los días en los que junto a su Apple 2 se encargó de crear uno de los juegos de plataformas que marcaron el imaginario colectivo de los jugadores de videojuegos de la década de los ochenta.




WE WILL BE REBORN
A la venta en
GAME
Tu especialista en videojuegos
18
www.pegi.info
XBOX LIVE
2K CHINA
2K MARIN
2K AUSTRALIA
2K GAMES

Jump in.

BIOSHOCK 2

¡YA A LA VENTA!

WWW.BIOSHOCK-ELJUEGO.COM



PC PS3 360 PIRATAS DEL CARIBE: LA ARMADA DE LOS MALDITOS

DISNEY APUESTA POR ROL CON PIRATAS Y A LO FABLE

La propuesta desarrollada por Propaganda Games hereda lo mejor de los RPG'S de Lionhead y Bioware.

Mezcla en tu coctelera mental *Fable, Sid Meier's* y *Monkey Island* (quizá esto último sea excesivo) y tendrás una aproximación a lo que ***Piratas del Caribe: La Armada de los Malditos*** propone. Ambientado en el universo de las películas que encumbraron (más todavía) a Johnny Depp y Keira Knightley, ***La Armada de los Malditos*** traslada al jugador a una época algo anterior a la de los films y te pone en la piel de James Sterling, un joven inglés que viaja hasta el Caribe en busca de un futuro más prometedor que el que le ofrece su Londres natal.

El destino de este 'proyecto' de pirata queda totalmente en manos del jugador ya que el título plantea un juego de rol con muchos elementos de acción, combate y exploración como en el ya mencionado *Fable* o el propio *Mass Effect*. La combinación no está nada mal: rol, piratas y combates en alta mar, uno de los elementos que, a priori, peor encaja en la mezcla, pero que puede ser la clave diferencial con respecto a los competidores.

El éxito de Propaganda Games, el estudio detrás del proyecto, está cimentado sobre tres conceptos: la exploración, el combate y la historia. En el primero de ellos, Propaganda ha tenido tanta ayuda como limitaciones a su creatividad. Lo explicamos. Si contaban con un elemento



LA NAVEGACIÓN REQUIERE MEJORAS en la cámara con las que ya cuenta.

LA COMBINACIÓN NO ESTÁ MAL: ROL, PIRATAS Y COMBATES EN ALTA MAR, UN ELEMENTO DIFERENCIAL



HABRÁ QUE TENER SANGRE fría para poder actuar de forma que consigamos ser tan terroríficos como queremos.





PC PS3 360

Piratas del Caribe

Género: **RPG-Acción**
Desarrolladora: **Propaganda Games**
Editora: **Disney**
Jugadores: **1**
Online: **DLC**



LA INTERACCIÓN CON LOS demás personajes será un elemento clave en el desarrollo del juego y en la construcción de 'nuestro Sterling'.



LA EXPLORACIÓN ESTARÁ SIEMPRE ayudada con minimapas y no darán lugar a perderse demasiado. La navegación en alta mar es otro cantar.

Así luchan los piratas

ARMADOS Y TALENTOSOS...

El jugador cuenta con una espada y una pistola que permiten dos tipos de ataque: cuerpo a cuerpo y disparo. Para usarlas habrá que bloquear mirando hacia el objetivo o apretando el gatillo. Además, por aquello de que esto es un RPG, hay habilidades especiales que en pantalla aparecen como cuatro iconos diferenciados y que tienen un 'coste' en una barra de talento de color azul y dividida en tramos que representan el coste de uso (puntos de experiencia simplificados).

favorable como es que exista una 'biblia' de lo que se puede dar o no en el universo de *Piratas del Caribe*, Propaganda ha hecho uso de ella a fondo para diseñar personajes, escenarios, armas, enemigos, lugares curiosos... Sin embargo, cada una de las propuestas propias tenía que pasar el exhaustivo examen de un comité de expertos en la saga para ver si era algo que pudiese darse o no dentro del juego. La situación llega al punto de que todas estas pantallas que mostramos en estas páginas han tenido que ser aprobadas por el mismísimo Jerry Bruckheimer, productor de la saga en cine. Si el océano de posibilidades de *Piratas del Caribe* parecía inabarcable, ahí ha estado Disney (con mucho oficio) para no dejar que ni personajes, ni ambientaciones se desvirtúen respecto al concepto original.

Seguros de que lo que aparece en pantalla es 'digno' de la serie de películas, el jugador podrá recorrer de la mano de Sterling escenarios de todo tipo y encontrarse con multitud de personajes con los que entablar conversaciones. A través de esta exploración será como se amplíe un juego que ha sido diseñado originalmente para que las misiones centrales sean realmente asequibles y fáciles de seguir, mientras que haya un vasto trasfondo a descubrir en forma de misiones paralelas y adicionales.

El segundo de los conceptos clave, el combate, tiene dos vertientes muy diferenciadas. Por una parte están los combates en tierra firme que recuerdan a los de *Fable* en cuanto a que están muy orientados a la acción.

Pero, por otra, si por algo se diferencia este título es porque incluye las batallas navales, auténticos combates entre barcos en los que interviene mucho más la estrategia y el rol que la acción. La primera en cuanto a cómo atacar, qué armas usar »



LAS LOCALIZACIONES DEL JUEGO contarán con gran cantidad de vida propia y con lugares que, suponemos, ofrecerán gran número de retos paralelos. ¿Peleas de cantina?



EN LA OPCIÓN TERRORÍFICA tendremos un aspecto horrible.

CADA PROPUESTA DE PROPAGANDA ES EXAMINADA POR EXPERTOS DE PIRATAS DEL CARIBE

LA IMPORTANCIA DEL BARCO está por ver. Sabemos que podremos navegar y luchar con él.

TANTO EN EL DISEÑO como en la paleta de colores, recuerda a Fable.

» o qué tipo de hombres utilizar. El segundo en todo lo que se refiere a la preparación del barco, las mejoras del navío, etcétera. Las batallas serán espectaculares y cada facción del juego contará con una flota propia que podremos incluso abordar barco por barco, pero ten por seguro que, por alguna razón que todavía desconocemos, nuestro hombre tendrá su futuro ligado al de una sola nave.

Por la forma en que Propaganda Games ha optado desarrollar el juego, al estilo Bioware de hacer una base que funcione y luego pulirlo a fondo, hemos tenido suerte de verlo funcionar en un estado muy inicial y hemos podido comprobar que faltan muchos detalles por pulir. De momento, sabemos que habrá toda esa acción y combates que nos atraparon en *Fable*, además de una estética muy similar al juego de Lionhead, un enorme mundo que explorar y que estará abierto a nuestra curiosidad y unos diálogos cargados de humor como en el clásico *Monkey Island*. El sistema de evolución del personaje y del barco es muy sencillo, pero permite profundizar hasta, incluso, cubrir las necesidades de los más fanáticos del género a base de retoques en las habilidades, las armas o los ataques especiales y las características del navío.

LAS SENSACIONES SON BUENAS, PERO HABRÁ QUE VER SI SE CUMPLEN

Disney quiere un juego de rol que cualquiera pueda jugar y que los fans de este tipo de juegos puedan colocar en la estantería de sus RPG'S favoritos. Las sensaciones son buenas, pero habrá que comprobar si todas esas promesas de profundidad y de un mundo abierto tan amplio se cumplen en los próximos meses. ■

Legendario vs Terrorífico

LAS DOS CARAS DEL PIRATA

Como viene siendo habitual en los juegos de rol de los últimos años y ponemos los ejemplos de *Los Caballeros de la Antigua República*, *Mass Effect* o *Fable*, el personaje irá marcando su destino y carácter con sus acciones. Aquí los dos polos son Legendario y Terrorífico. Mientras que el primero presenta a James Sterling como un apuesto lobo de mar, valiente, aclamado por la gente del pueblo y exitoso; el segundo es la visión fantasmagórica y temible más cercana a la visión occidental de los piratas y que en las pelis de *Piratas del Caribe* representa David Jones. Aunque los desarrolladores no apuesten por la rejugabilidad como uno de sus elementos más preciados, aseguran que el árbol de historias es gigantesco y que cada pequeña acción en el juego repercute enormemente en nuestro argumento único y en el devenir de nuestro personaje, que pasará por diferentes estadios de evolución hasta conformar su perfil definitivo del lado legendario o terrorífico.







El mejor juego multijugador para navegador existente en el mercado

¡JUEGA GRATIS AHORA!





Published by gamigo AG. All Rights Reserved. © 2003-2009 Invictus Games LTD. All Rights Reserved.
Exclusive License © 2006 Gamepot Inc., All Rights Reserved.



GRATIS en: www.pirategalaxy.es



EL PRIMERO FUE EL MALO, Y ESTE NO ES EL FEO...

Red Steel 2 traslada la acción de katanas y armas de fuego a una ciudad futurista de Nevada y parece que el control, que exigirá el uso de Wii Motion Plus, funciona.

Así que esto era el Wii Motion Plus. *Red Steel 2* hace que el 'invento' de Nintendo para que la sensibilidad del wiimote aumente, empiece a cobrar algo de sentido. Si hasta ahora sólo lo habíamos visto con cierta utilidad en el juego de espadas de *Wii Sports Resort*, a partir de este marzo, el western futurista de Ubisoft se convertirá en la mejor puesta en escena del dispositivo.

Con la malísima prensa que se ganó el primer juego en la consola de Nintendo (recordamos que era uno de los títulos en el debut occidental de Wii y hoy cuenta con una nota media en Metacritic de 6,3) por el flaco favor que su uso de la espada hacía al por aquel entonces novedoso control de Wii, este *Red Steel 2* iba a ser mirado con lupa por muchos y en Ubisoft lo sabían. Así que decidieron que eran necesarios algunos cambios en la franquicia. Escenarios, personajes, control, sensibilidad, objetivos... Todo huele a nuevo en esta entrega del juego del que ya hemos podido ver su mecánica y del que podemos avanzar que supera con creces a su predecesor.

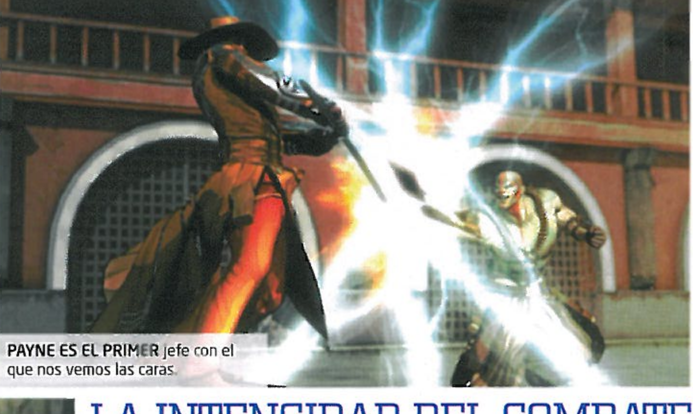
De Japón a Nevada

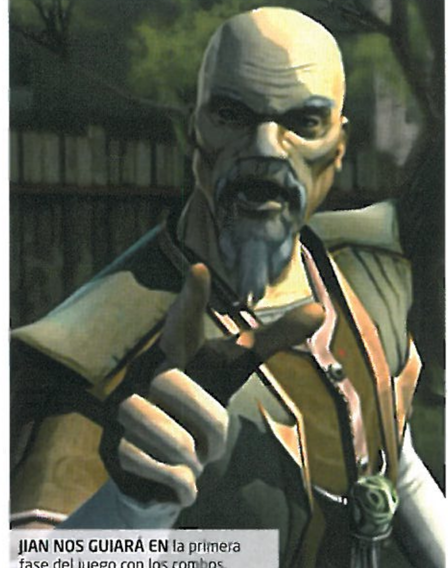
Abandonamos el Japón en el que transcurría la historia del primer *Red Steel* para sumergirnos en Caldera, una futurista ciudad del Red West cerca del desierto Mojave. Con este escenario nos podemos imaginar lo que se nos viene encima: polvo, solazo (habrá fases nocturnas), arbustos rodantes y música de 'llanero solitario' de fondo. Por la estructura del juego, la ciudad, que resulta ser suficientemente amplia para la cantidad de misiones que se nos plantean, se divide en secciones de mapa entre las que habrá escenas de carga que quizá le den al juego más pausa de la que el ritmo exige. Resultan molestas, sobre todo si al volver sobre nuestros pasos encontramos los escenarios vacíos, sin actividades nuevas, ni signos aparentes de vida. Para que esto no ocurra, lo mejor es

Mejora tus armas

JIAN Y JUDD, SEÑORES DE LA GUERRA

En la primera escena del juego, nuestro hombre pierde su katana, que tendrá que perseguir. Antes, descubrirá a Jian y Judd, su maestro de artes marciales y el sheriff de Caldera respectivamente. El primero le enseñará algunos trucos, golpes y uso de poderes con la katana (a golpe de talonario) y el segundo le irá descubriendo nuevas armas de fuego con las que se podrá equipar ocupando cada una de las cuatro ranuras que ofrece el pad digital (la cruceta) para que seleccionemos la mejor arma mientras estemos en combate. Para adquirir todo tipo de mejoras habrá que volver siempre a la 'base' desde la que se nos dan las órdenes.


PAYNE ES EL PRIMER jefe con el que nos vemos las caras.



JIAN NOS GUIARÁ EN la primera fase del juego con los combos.



Red Steel 2

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Ubisoft**
Editora: **Ubisoft**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Voces
Textos

LA INTENSIDAD DEL COMBATE HACE QUE NO SEA UN TÍTULO PARA JUGARLO SENTADO


COMO SI JAPÓN HUBIESE invadido el salvaje Oeste, templos al sol.





EL ARSENAL SE IRÁ llenando de 'joyitas' a medida que avancemos en la aventura. Habrá que saber gastar.

seguir la flecha verde que aparece en el minimapa del juego y que indica la dirección de nuestro próximo objetivo en todo momento.

Si te preguntas qué hace nuestro hombre en Caldera, tampoco queda demasiado bien resuelto con la escena introductoria. Atado de manos a una moto por uno de los arquetípicos enemigos del juego en su primera fase (un Jackal), nuestro personaje es arrastrado por el desierto hasta llegar a Caldera donde, por accidente, quedamos libres y somos capaces de deshacernos de nuestro guardián. A partir de ahí andaremos armados con una katana (buscaremos la nuestra y, por el camino, iremos mejorando la que llevemos encima) y hasta cuatro armas de fuego distintas (también las compramos) que seleccionaremos con la cruceta del mando.



LA BARRA DE VIDA sólo aparece durante los combates. Debajo, la vida y cantidad de oponentes.

La diferencia que introduce el Wii Motion Plus es definitiva. La prueba es que con el botón A presionado podemos ver coómo, con cada uno de los giros y movimientos de nuestro brazo, la katana responde. El resto es cosa de aprender diferentes combos (por los que tendremos que pagar con el dinero que recojamos por los escenarios y que nos den en las misiones como recompensa) y utilizar los poderes Kusaragi (hay 5 y también nos los enseña Jian, nuestro viejo maestro). Y esa es la parte más agotadora, la de tener que mover los brazos con bastante energía y haciendo movimientos completos. Si es útil el Wii Motion Plus es porque es fidedigno en la reproducción de los movimientos casi siempre (también falla) y, por lo tanto, no podemos engañar a la máquina. Será difícil sentados superar muchos momentos del juego y eso habla de la implicación que el jugador tendrá que tener. Pero no todo es usar la katana, con el botón B y con el apuntado sobre la pantalla como en cualquier shooter, dispararemos a los enemigos y a algunos objetivos inmóviles como bidones, depósitos, robots voladores o puertas para que se abran.

» Si hay que resaltar algo es que el control está muy bien ajustado y no nos cuesta, de hecho podemos que la incorporación del Wii Motion Plus ha hecho mucho por ello.

Rejugabilidad cuestionable

La aventura para un jugador supera en todo a la primera parte. Desde el renovado aspecto visual (con un atractivo estilo de cómic) que complica mucho menos las cosas al permitir la introducción de efectos más acordes con las capacidades gráficas de la consola de Nintendo, hasta el aspecto clave del control que es del todo satisfactorio.

La estructura de misiones que plantea el juego sobre un mapa cerrado que iremos abriendo en función del objetivo facilita las cosas tanto al jugador como al creador para no tener que poner demasiado empeño en lo periférico y centrarse en dotar de suficiente atractivo a la historia central. Y es que, en realidad, de su validez depende todo el título. Su rejugabilidad es cuestionable al promover una narración lineal y no incorpora ningún tipo de multijugador que, quizá en modo arena y contando con la experiencia de éxito del reciente *Modern Warfare*, podría no haber estado de más como complemento a la buena campaña que se propone. ■

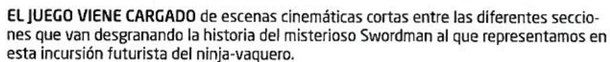


LA TIENDA DE KATANAS te permite comprar nuevos golpes.



SABER BLOQUEAR LOS GOLPES es también importante.





EL JUEGO VIENE CARGADO de escenas cinemáticas cortas entre las diferentes secciones que van desgranando la historia del misterioso Swordman al que representamos en esta incursión futurista del ninja-vaquero.

Customización del mando

CONTROLA EL CONTROL

El hecho de que cada uno juegue a una distancia de la barra sensora de Wii, la coloque encima o debajo de la tele y haga los movimientos a un velocidad diferente hace que el mando responda de forma totalmente distinta en función de quién juegue. Algunos títulos como *The Conduit* decidieron incoporar todo un set de herramientas para calibrar el control al gusto del jugador modificando todo tipo de factores. *Red Steel 2* ha decidido introducir esta opción. El jugador, presionando el botón + y luego Opciones accede a un menú en el que se modifican estos elementos: el Ajuste de la Sensibilidad (Ligera, Normal, Precisa y Personalizada); Modo Fijación (que controla el autoapuntado, desde el modo manual al automático); la Fuerza de Movimiento que trata de interpretar si el jugador se emplea con más o menos intensidad; Calibración del Wii Motion Plus, que simplemente hace un calibrado automático del dispositivo dejándolo sobre una superficie horizontal; y el Activado/Desactivado de los subtítulos. Los tres primeros, exclusivamente esos, te permiten hacer que el control sea más personal.



LA REVISTA MÁS LEÍDA DEL MUNDO DEL MOTOR

POR SÓLO 1,9 €

MARCA motor

1.9 EUROS

+ AUDI A1
EL MÁS PEQUEÑO DE UNA FAMILIA CON PEDIGRÍ

+ COMPARATIVA
CHEVROLET SPARK
HYUNDAI i10
KIA PICANTO
NISSAN PIXO
SUZUKI ALTO
TOYOTA AYGO

+ Y ADEMÁS...
TODAS LAS NOVEDADES DEL SALÓN DE GINEBRA
+ COMPRA PERFECTA
LAS CLAVES PARA ACERTAR CON TU NAVEGADOR

NISSAN JUKE
ESTRENA UN NUEVO CONCEPTO DE SUV URBANO
UN JOVEN MUY ATREVIDO

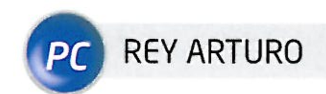
LLÉVATE GRATIS TU CALENDARIO DE COMPETICIÓN

FÓRMULA 1 ALONSO YA 'VUELA' CON SU FERRARI ANTE UNA TEMPORADA APASIONANTE

- Nissan Juke: **Un nuevo concepto de todocamino con carácter urbano.**
- Audi A1: **Llega el pequeño de una saga con mucho pedigrí.**
- Salón de Ginebra: **La gran cita del automóvil, cargada de novedades.**
- Fórmula 1: **Conoce las claves de la nueva temporada de Alonso ¡y llévate GRATIS tu calendario de competición!**

YA EN TU QUIOSCO





ESTRATEGIA Y MAGIA EN LA BRITANIA MÍTICA

La labor de cazatalentos de FX Interactive se ve premiada con joyas como este ***Rey Arturo***, ya disponible en Steam pero que la editora madrileña traerá totalmente localizado y actualizado.

NeoCore Games es una desarrolladora de origen húngaro en cuyo currículum se encuentra el título *Crusaders: The Kingdom Come*, que es como una antesala de lo que podemos encontrar en este ***Rey Arturo***.

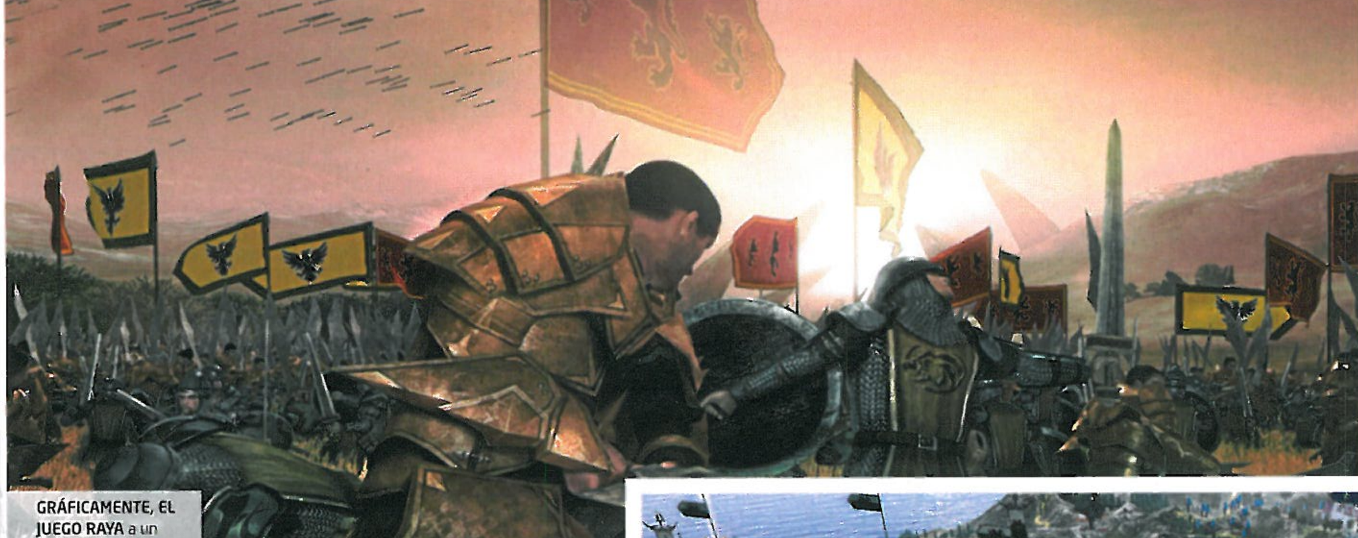
FX Interactive se ha quedado realmente sorprendida de lo que este título ofrece. Estamos ante un sistema de juego similar al de la saga *Total War*: estrategia por turnos con gestión global y tecnológica. Pero ***Rey Arturo*** va incluso algo más allá que la aclamada saga de The Creative Assembly.

El título de NeoCore nos pone en la piel del mítico monarca británico inspirado muy fielmente en la tradición artúrica desde el momento en que la espada Excalibur es recuperada. En un detallado mapa 3D de la Bretaña medieval, —Escocia excluída—, gestionaremos los ejércitos y recursos a nuestra disposición. El objetivo del juego, como no puede ser otro, es convertirse en el monarca de toda Britania. Para ello podremos enfrentar nuestros ejércitos a los de otros monarcas en combates por turnos muy detallados y con gran calidad tanto gráfica como estratégica, donde la posición y el clásico 'piedra-papel-tijeras' decantará la victoria hacia un lado u otro. La función de los héroes será determinante, tratándose estos de los míticos caballeros de la tabla redonda. Por nuestra pantalla desfilarán personajes como Sir Kay, El Caballero Verde o Sir Garreth. Estos héroes vienen definidos por una serie de características también presentes en las distintas unidades, pero en su caso, dispondrán

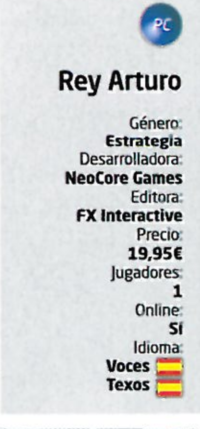


LOS HÉROES SON LOS ojos y los oídos del Rey Arturo en las batallas.

FUNDAR UN CASTILLO SERÁ vital para el desarrollo de nuestro reino.



GRÁFICAMENTE, EL JUEGO RAYA a un gran nivel.



PC

Rey Arturo

Género: **Estrategia**
Desarrolladora: **NeoCore Games**
Editora: **FX Interactive**
Precio: **19,95€**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces
Texos





EL MAPA GLOBAL NOS servirá para gestionar nuestros dominios.





El castillo

GESTIÓN POLÍTICA



Tras un tiempo disfrutando de Rey Arturo, una de las 'quests' más importantes nos invitará a hacernos con un castillo donde fundar Camelot. Será en este momento cuando el título nos sorprenderá con la incorporación de la gestión de tecnologías y construcción de edificios dentro de nuestra urbe, denominada 'Stronghold' en la versión original. Aquí podremos dedicar parte del invierno a desarrollar nuevas tecnologías tanto políticas como económicas y militares. El juego se enriquece todavía más con este enfoque añadido y además, su uso será vital para decidir el resultado de las batallas. Mención especial tienen los decretos, medidas políticas drásticas e impopulares pero necesarias.

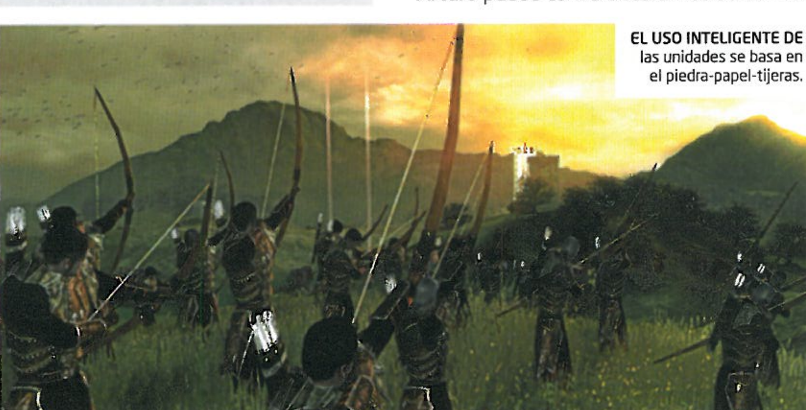
REY ARTURO OFRECE UN SISTEMA DE JUEGO CON UNA GRAN PROFUNDIDAD Y LLENO DE POSIBILIDADES

además de habilidades especiales de clase o exclusivas, de carácter tanto mágico como táctico. Estos héroes, además, suben de nivel y podremos mejorarlos una vez al año —los turnos se dividen en estaciones y sólo en invierno podremos asignar los puntos— amén de utilizar los artefactos que vayan consiguiendo durante las victorias y que también otorgan pluses en habilidades.

Para complicar todavía más la cosa, *Rey Arturo* puede convertirles en los señores de los territorios conquistados y así gestionar los recursos de comida y alimento necesarios para desarrollar nuestro ejército. Por supuesto, unos héroes son más adecuados para esta función que otros, teniendo en cuenta sus habilidades. La función de reclutamiento se realiza en localizaciones específicas de los mapas, por eso es tan importante su control.

El sistema de 'quests' es fundamental y se desarrolla de forma narrativa escogiendo las acciones que queremos realizar muy a modo de los libros 'elige tu propia aventura'. Las decisiones tomadas aquí también influirán en nuestros puntos de moral, acercándonos a la Justicia o la Tiranía y en nuestro fervor hacia la Antigua Fe o al Cristianismo.

El título es tan basto y con tal profundidad que nos quedamos cortos a la hora de describir todas sus posibilidades. Tan sólo podemos esperar a ver la localización de FX Interactive para poder contaros más. Todo apunta a 'sleeper' del año.



EL USO INTELIGENTE DE las unidades se basa en el piedra-papel-tijeras.

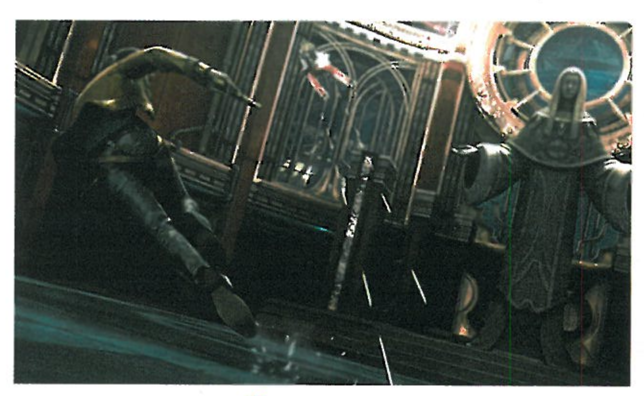
LOS EMOS TAMBIÉN SABEN DISPARAR A MATAR

Tri-Ace, responsables de *Star Ocean* o *Eternal Sonata*, tratan de revolucionar el rol oriental con su último juego.

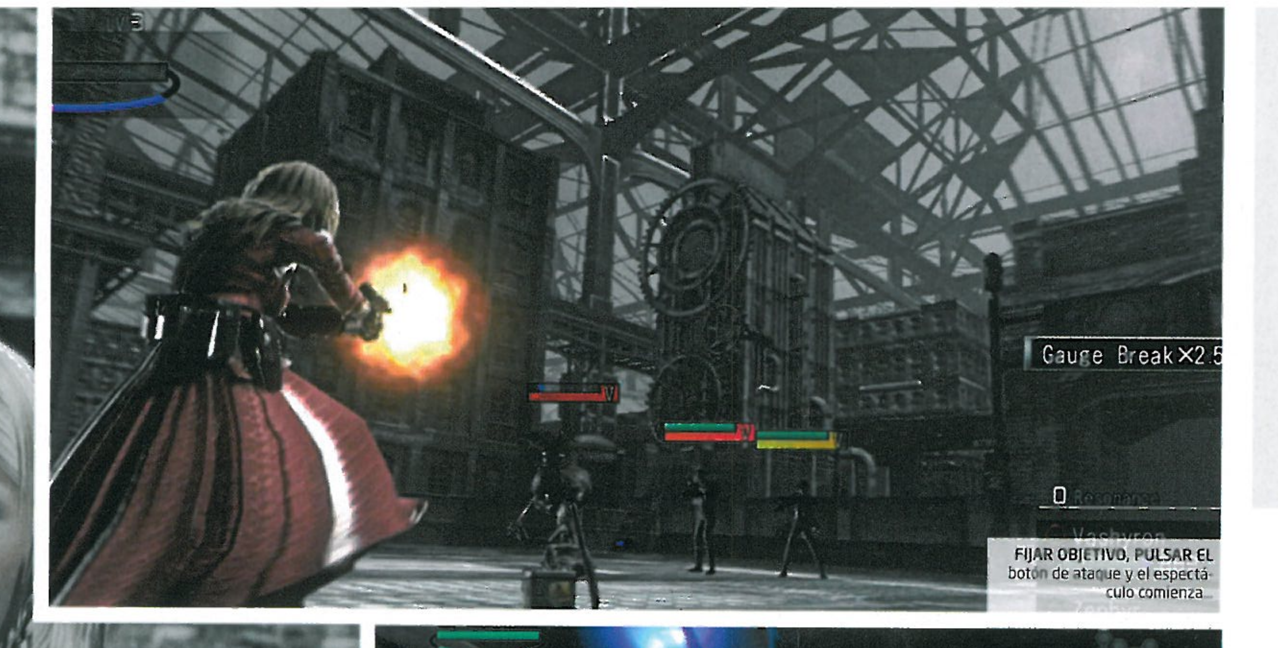
Con éxitos como *Final Fantasy XIII* o *Mass Effect 2* parece que el rol está más de moda que nunca. Esto lo confirma Tri-Ace con el casi inminente ***Resonance of Fate***. Se trata de un nuevo intento de renovar este género mediante un sistema de combates ligeramente modificado respecto de la propuesta habitual nipona.

En este caso, cuando un enemigo se cruce en nuestro camino viviremos emocionantes encuentros a medio camino entre los turnos y la acción en tiempo real, lo que nos permite controlar directamente a los tres personajes principales de la historia: Zephyr, Vashyron y Rezabel. Aprovecha incluso para incluir algunas opciones estratégicas con el uso de una barra de energía común y la gestión de la posición de los compañeros en cada uno de los entornos de batalla.

Además, su argumento se aleja de los cánones habituales de fantasía mítica-medieval para colocarse en un punto cercano al 'steampunk'. Concretamente nos situaremos en un momento del futuro donde la contaminación ha llegado a tal punto que los seres humanos han tenido que construir y trasladarse a una torre de ventilación vertical para poder sobrevivir. En los pisos más altos viven los ricos, en los bajos los pobres. El problema es que



SU INTENCIÓN ES RENOVAR EL GÉNERO DEL ROL DE CORTE ORIENTAL CON UN SISTEMA DE COMBATE DIFERENTE



FIJAR OBJETIVO, PULSAR EL botón de ataque y el espectáculo comienza...




Resonance of Fate

Género: **Rol**
Desarrolladora: **Tri-Ace**
Editora: **Sega**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Voces
Textos



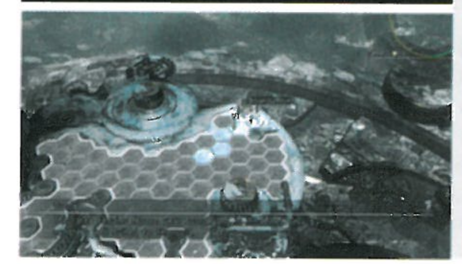
EL SISTEMA DE COMBATE dinámico del juego nos deparará momentos espectaculares.

la el sistema está empezando a fallar y los menos adinerados comienzan a tener muchos problemas. Esto se traduce en una ambientación peculiar, con los escenarios repletos de mecanismos para el funcionamiento de la torre, personajes vestidos como casi cualquier 'emo' de nuestros días y armas de fuego reales (pistolas, ametralladoras, granadas, etc...) que se nos permitirá personalizar hasta el extremo, usando una cuadrícula fija sobre la que podremos añadir accesorios hasta que simplemente no quepa nada más. Estas decisiones de diseño le dan un toque distintivo a esta producción que a buen seguro conseguirá llamar la atención de la comunidad de jugadores.

Cuando no estemos repartiendo justicia entre los enemigos estaremos explorando ciudades de gran tamaño, hablando con personajes no jugadores, comprando armas, accesorios y nuevas prendas para vestir a los protagonistas (los cambios de vestimenta se reflejarán incluso durante las frecuentes escenas cinemáticas del juego). Quizás ésta sea la parte más tradicional de *Resonance of Fate*, pero al estar hablando de un juego japonés no podemos pedir que abandone completamente sus raíces.

Por todo esto, parece que Tri-Ace vuelve a tener entre manos un título de rol oriental más que interesante que llegará a nuestro país mucho antes de lo que podría esperarse en un principio, en el segundo trimestre de este año 2010. Esperemos que el resultado acabe mereciendo la pena. ■





De viaje por la torre

EL TRANSPORTE DEL FUTURO

Cuando nos encontremos fuera de las ciudades y las arenas de combate estaremos moviéndonos entre las distintas localizaciones del mundo de ***Resonance of Fate***. En estos momentos veremos cómo cada uno de los niveles está dividido en infinidad de celdas hexagonales, todas independientes entre sí. A su vez, determinadas secciones del mapa estarán coloreadas de vivas tonalidades. La razón de ser de estas opciones de diseño se fundamenta en un sistema de transporte con reminiscencias incluso del mítico Tetris. Y es que, tras cada combate, nos otorgarán una combinación de celdas hexagonales de un determinado color. Pueden formar una U verde, una C marrón, una línea azul... El caso es que con ellas podremos ir desbloqueando las secciones bloqueadas del mapa hasta conseguir llegar al objetivo de nuestras misiones. Por supuesto, mientras avanzamos por las diversas localizaciones los enemigos podrán atacarnos de manera aleatoria.

360 PS3 FURIA DE TITANES

OTRA MANERA DE ENTENDER LA MITOLOGÍA

Furia de Titanes llegará a finales de marzo, justo cuando lo haga la película. Seremos Perseo, que tendrá que salvar al mundo de las maldades del Dios del Inframundo, Hades

Ya te habrás dado cuenta. Marzo de 2010 más mitología griega huele más a *God of War III* que a cualquier otra cosa y le va a costar mucho a *Furia de Titanes* hacerse un hueco por el que asomar la cabeza.

Pero, de todas formas, desde Namco Bandai insisten en que poco tienen que ver ambos juegos, y después de probarlos podemos afirmar que es así. Game Republic ha planteado un título de acción de menos pasillo, muy poco puzle y entorno semiabierto en el que el uso de las armas secundarias tiene muchísimo peso. Además, está estructurado en misiones y no en niveles o capítulos. Ya sabes, el típico 'llego a la ciudad, hablo con tal viejo que me encarga una misión, voy al monte o la mazmorra, elimino a los bichos y al jefe y vuelvo a la ciudad'. Pero no nos confundamos, no hay reminiscencias de rol. Si acaso un pequeño destello en la posibilidad de mejorar las armas secundarias.

Lo secundario lo es todo

Y es que, en contra de su nombre, éstas son las auténticas protagonistas del juego. Tenemos un arma principal, una espada con la que podremos realizar algunos combos, pero la verdad es que cuenta con poca profundidad y escasas combinaciones como para divertir por si sola.





El mito de Perseo

HISTORIA DE PELI, HISTORIA DE JUEGO

A diferencia de la tendencia actual de ofrecer en los videojuegos historias alternativas a las que podemos ver en el cine, *Furia de Titanes* nos llevará a revivir paso por paso lo que aparecerá en la película. El golfo de Zeus, que ya sabemos que se tiraba a todo lo que se movía, deja embarazada a una humana de la que nacerá Perseo. Con el niño ya crecidito, Hades decide comenzar su devastación precisamente en Praxos, el pueblo del hijo bastardo del rey de los dioses. Movido por la venganza, Perseo decide emprender un viaje en busca de Hades, que le llevará por toda la antigua Grecia y que le hará enfrentarse a todo tipo de bicharracos, desde escorpiones gigantes a medusas y minotauros, pasando por krakens. Si has visto el trailer te darás cuenta de lo espectacular que resulta este calamar gigante, es uno de los momentos más impactantes del videojuego. La decisión de que un título recree fielmente lo que sucede en la película en la que se basa suele ser errónea, pero aquí no creemos que sea así. El film nos narrará una historia épica, con multitud de batallas y enemigos, como decíamos, enormes. Justo como en un videojuego de acción. Si consigue transmitir bien el ritmo vertiginoso de la película, podríamos estar ante un producto muy divertido.





SI HAS VISTO EL trailer de la película te sonará este bicho tan feo. Cuidado con su aguijón.



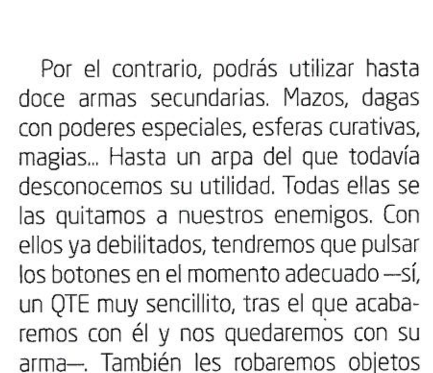
Furia de Titanes

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Game Republic**
Editora: **Namco Bandai Partners**
Jugadores: **2**
Online: **No**
Idioma:
Voces 🇬🇧
Textos 🇪🇸

NOS HAN PROMETIDO UNA gran variedad de enemigos. Parece que será así.



Por el contrario, podrás utilizar hasta doce armas secundarias. Mazos, dagas con poderes especiales, esferas curativas, magias... Hasta un arpa del que todavía desconocemos su utilidad. Todas ellas se las quitamos a nuestros enemigos. Con ellos ya debilitados, tendremos que pulsar los botones en el momento adecuado —sí, un QTE muy sencillito, tras el que acabaremos con él y nos quedaremos con su arma—. También les robaremos objetos con los que las podremos mejorar, y hay muchísimas posibilidades para evolucionarlas.



Muchos enemigos sólo pueden ser eliminados utilizando algunas de ellas. Por ejemplo, hay una especie de espíritus a los que sólo se puede golpear con un arma secundaria rápida, como puede ser la segunda espada, que permite hacer un pequeño combo débil pero veloz.

Pero ojo, no se pueden utilizar a lo loco. Todas, incluidas las que son armas clásicas como los mazos, consumen alma. Se trata de una barra similar a la de vida que se rellena cuando absorvemos energía de los enemigos débiles.

Por lo demás, *Furia de Titanes* es un título de acción convencional. Como cualquier juego basado en una película, la primera impresión es que no estamos ante un título demasiado ambicioso, pero sí que tiene algunas ideas interesantes. El uso de las armas secundarias y sus opciones de mejora aportan una buena dosis de profundidad. Si Game Republic logra mantener el buen ritmo de las primeras dos horas de juego, al menos merecerá la pena probarlo. ■

En compañía

COOPERATIVO OFFLINE

Se incluye la opción de jugar con un único amigo muchas de las misiones del juego. Lo hará como personaje secundario, y hay unos cuantos. Pero no luchan exactamente igual que Perseo, cuentan con menos opciones, y la experiencia resulta mucho más superficial. Tienen distintos tipos de ataque, pero no tienen barra de alma, y por tanto tampoco arma secundaria ni la posibilidad de arrebatar armas a los enemigos. Bueno, esto último sí, lo que pasa es que cuando lo hagan quien la cogerá será Perseo. Es un poco raro, ya que no tienen opción de arma secundaria. Por eso, sería mejor suprimir también esta posibilidad. Tendríamos muchos menos problemas.



Wii PC NDS ALICIA EN EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS

UNA PEQUEÑA MARAVILLA DE LA FACTORÍA DISNEY

Las adaptaciones de la película disfrutan de originales conceptos de control y diseño en Wii y DS; Alicia en el País de las Maravillas va a ser uno de sus máximos exponentes.

Con *Alicia en el País de las Maravillas* podríamos presumir una mala adaptación de la película para aprovechar el tirón comercial de ésta. Pero el estudio francés Etranges Libellules, que también desarrolla el juego para PC y DS, se ha volcado para crear un título que merece la pena, sobre todo por un diseño en el que el jugador tendrá que manejar a todos esos personajes que acompañan a Alicia por el Submundo.
Esta mecánica permite poner en manos del jugador diferentes tipos de habilidades al poder cambiar de un personaje a otro al vuelo (presionando el botón C del nunchuk) a medida que vamos desbloqueándolos. Aunque es un sistema que ya hemos visto en multitud de ocasiones, se integra perfectamente con el guión y la sucesión de puzles que sugiere el juego de Disney. Lejos de convertirse en un título difícil y sesudo, un sistema de colores ayuda al jugador a comprender que cada personaje tiene que ser utilizado en un sitio para resolver cada situación. Así, el conejo McTwisp será nuestra mejor arma para dominar el tiempo, la Liebre de Marzo aportará telequinesis, el sombrerero loco la capacidad de distorsionar las perspectivas, el gato de Chesire hará visible lo invisible y al revés, mientras que la rata Mallymkun sólo nos apoyará con sus fantásticas dotes para el combate. Cada personaje, además tendrá una evolución

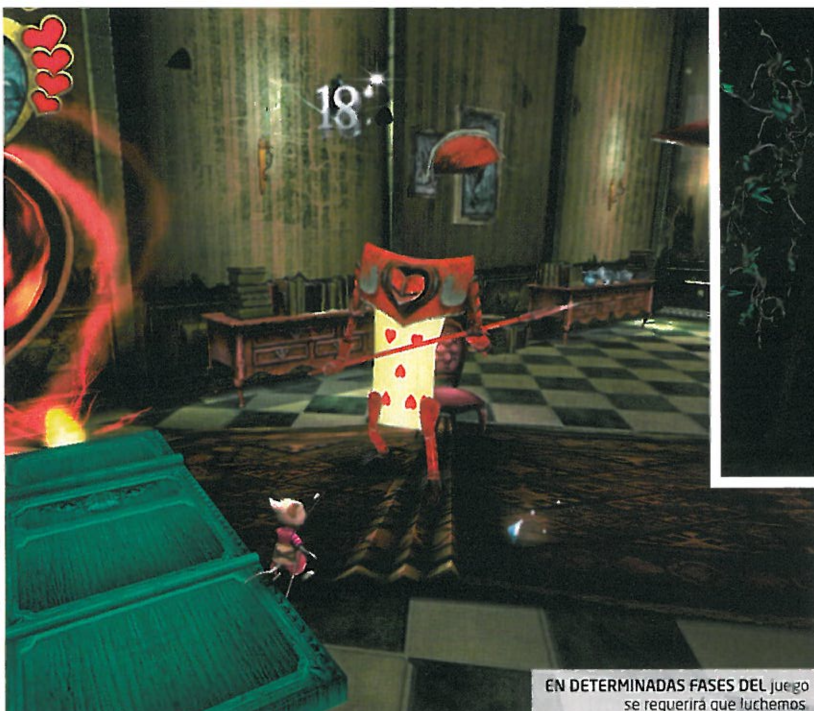
Control de personajes

ALICIA EN TUS MANOS

El título propone dos modalidades de juego: sólo o acompañado. Evidentemente en la primera controlamos a todos los personajes. En el segundo escenario, podremos compartir la aventura con un segundo jugador. En ambos casos usamos nunchuk para movernos, cambiar de personaje y activar habilidades especiales y wiimote para saltar (A), golpear/activar (B), centrar cámara y apuntar a los objetivos.



SE HA CUIDADO MUCHO el diseño de los escenarios.



EN DETERMINADAS FASES DEL juego se requerirá que luchemos



NO DEBEMOS SORPRENDERNOS POR ningún personaje, por raro que parezca





Wii PC

Alicia en el País de las Maravillas

Género: Aventura
Desarrolladora: Etranges Libellules
Editora: Disney
Jugadores: 1-2
Online: No
Idioma: Voces, Textos



Alicia en el País de las Maravillas

Género: Aventura
Desarrolladora: Etranges Libellules
Editora: Disney
Jugadores: 1
Online: No
Idioma: Textos

LOS PERSONAJES, TANTO VISUALMENTE COMO EN GESTOS Y SONIDOS, ESTÁN MUY LOGRADOS

(muy simple) de sus habilidades. *Alicia en el País de las Maravillas* se plantea como una aventura en tres dimensiones en la que el jugador tendrá a su disposición veinte niveles diferentes que recorrerán desde la Sala Circular hasta el Castillo Salazen o el Bosque Turgal, todos escenarios que veremos en la película y que han sido bien resueltos y adaptados.

El ritmo de exploración, puzles, combates y plataformas hace que el juego sea variado a la vez que su aspecto visual y la fantástica banda sonora hacen que entre por los ojos. Toda una sorpresa que queremos seguir jugando.

Estilo macabro-infantil en DS

La versión de *Alicia en el País de las Maravillas* para la portátil de Nintendo del mismo estudio francés, Etranges Libellules, parece tocada por el mismísimo Tim Burton. Nos referimos al aspecto visual del juego. Como si se tratase de dibujos infantiles mal acabados y desproporcionados, los escenarios se configuran a través de siluetas y sombras que nos recuerdan a los escenarios de *World of Goo* en los que sólo sobresalían ojos en la oscuridad de las sombras. Tras ese toque macabro-infantil que tanto recuerda a los dibujos del propio Burton (parte de sus obras están expuestas en el MOMA de Nueva York), se esconde una muy competente aventura en la que el jugador se ve en la tesitura de acompañar a Alicia en su periplo por el Submundo. Para ello tendremos que manejar a diversos personajes, como en la versión de Wii, por paisajes de la fábula como los pantanos o los bosques. Con el stylus, controlaremos la dirección en la que se mueve el personaje principal y un icono sobre la cabeza de Alicia indicará si debe seguirnos o no. Mientras que cada personaje ofrece sus habilidades propias, el combate se resuelve punteando y deslizando el lápiz sobre los enemigos. Recorrer niveles con unos y otros personajes, resolver puzles, acumular objetos y combatir enemigos sin que Alicia se pierda. Suena a mucho, pero funciona. ■

Cámara DSi

AL ACABAR EL JUEGO, A CAZAR COLORES

Aunque no se han dado más detalles sobre cómo funcionará ni en qué consistirá exactamente la propuesta de Etranges Libellules para aportar contenido a la plataforma portátil de Nintendo a través de la cámara de su consola DSi, lo cierto es que el juego de Disney permitirá 'capturar' colores con ella y así desbloquear muchos contenidos adicionales. Es una de las poquísimas apuestas por la cámara de la DSi y una forma de sacarle un partido extra al juego. Ya sólo falta conocer qué hay detrás de la idea original y cuáles serán sus funciones en el juego.



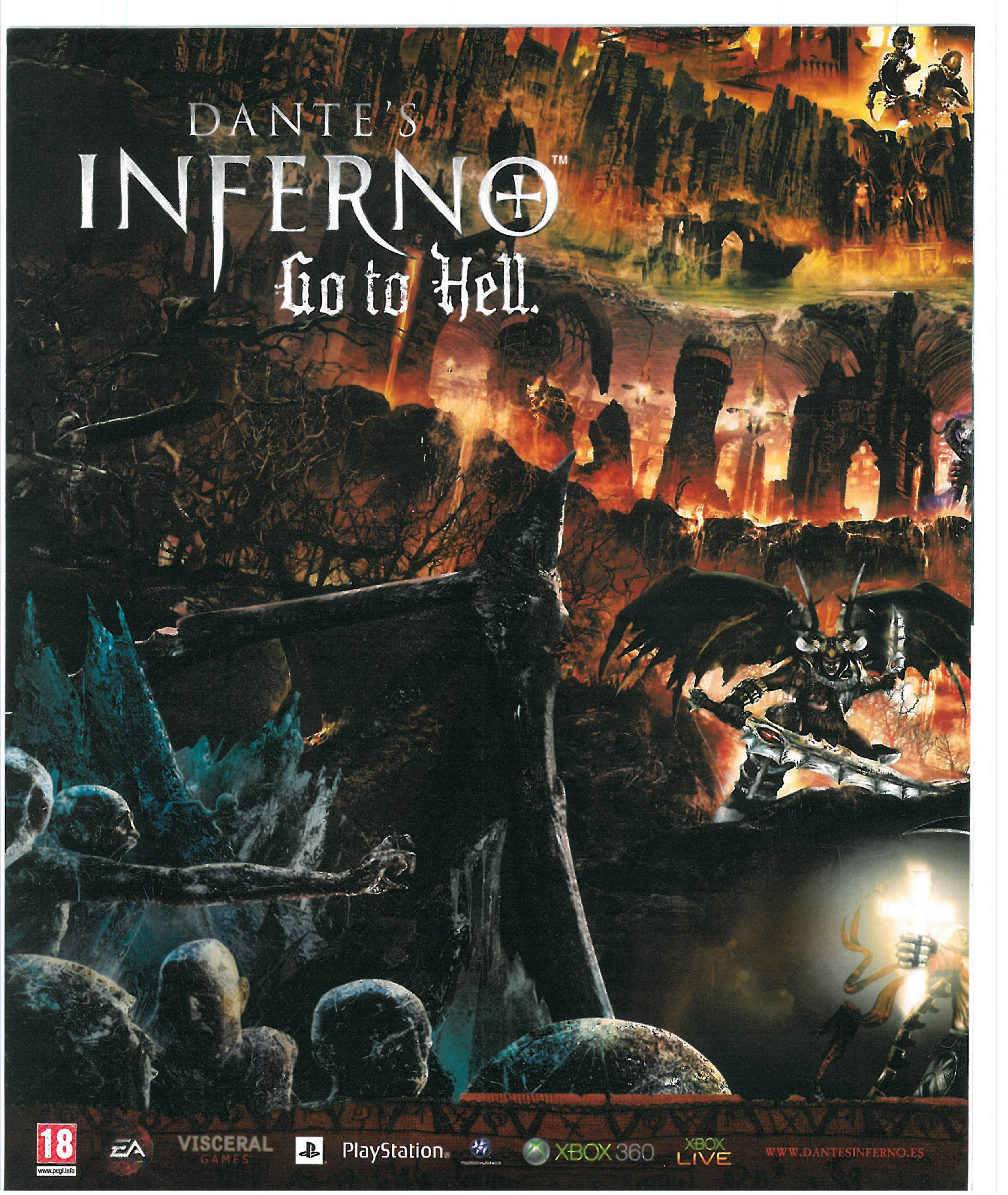
EL ESTILO DE LOS diseños para la versión DS es completamente distinto.



LA MECÁNICA DE EXPLORACIÓN, combates y puzles combina a la perfección.



EL JUEGO OBLIGA AL jugador a estar muy pendiente de Alicia.


DANTE'S
INFERNO™
Go to Hell.
18
www.pegi.info
EA
VISCERAL
GAMES
PlayStation.
XBOX 360
XBOX
LIVE
WWW.DANTESINFERNO.ES

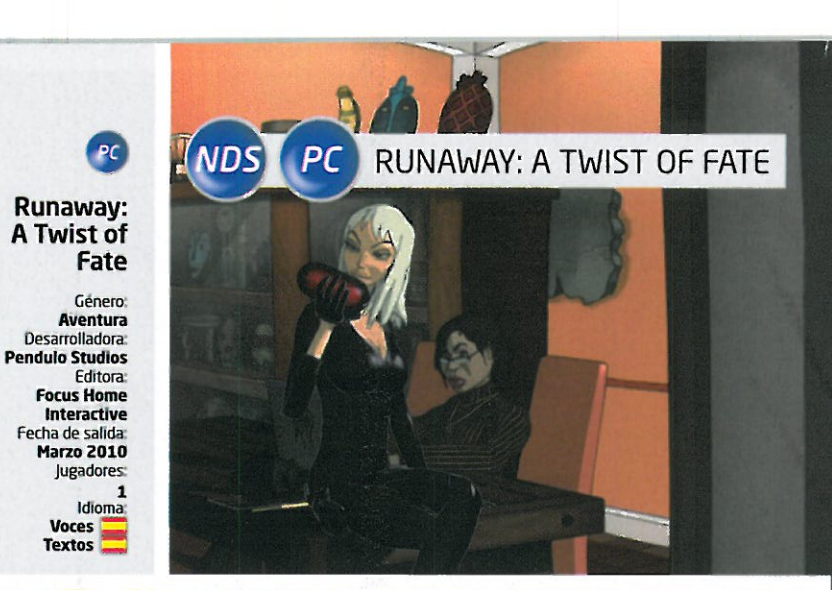

XBOX 360
LIVE
PS3
DANTE'S
INFERNO
Dante's Inferno
18
www.pegi.info
VISCERAL
EA
© 2010 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo and Dante's Inferno are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. "PLAYSTATION" and are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The PlayStation Network logo is a service mark of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners.

PC

Runaway: A Twist of Fate

Género: **Aventura**
Desarrolladora: **Pendulo Studios**
Editora: **Focus Home Interactive**
Fecha de salida: **Marzo 2010**
Jugadores: **1**
Idioma:
Voces
Textos

NDS PC RUNAWAY: A TWIST OF FATE



EN LOS PRIMEROS PASOS de la aventura nos meteremos en la piel de Gina Timmings.



LAS ESCENAS CINEMÁTICAS SERVIRÁN para narrar momentos clave de la historia

MÁS RUNAWAY COMO A TODOS NOS GUSTA

Vuelven el humor descacharrante y los puzles de mano de la franquicia aventurera más rentable del panorama nacional. *Runaway, a Twist of Fate* nos promete desvelar el desenlace de la saga.

Gina Timmings y Brian Brasco son dos personajes que se han hecho su hueco en el corazón de más de un millón de aventureros a lo largo de sus distintas peripecias, cuatro hasta la fecha.
En esta última entrega, a la que hemos podido acceder en versión doblada al inglés, nos encontramos de nuevo los característicos puzles basados en objetos y un sistema de juego tradicional 'point-and-click' envuelto en el preciosismo gráfico cartoon al que los chicos de Pendulo Studios nos tienen acostumbrados.

Más de 200 puzzles, ocho horas de diálogos y la promesa del desenlace de las aventuras de sus protagonistas son motivación más que suficiente para esperar que *A Twist of Fate* sea una aventura a tener en cuenta en 2010. Además, como es costumbre desde *El Sueño de la Tortuga*, *Runaway* aparecerá también en una imprescindible versión en DS. Para llevar a cualquier lado.



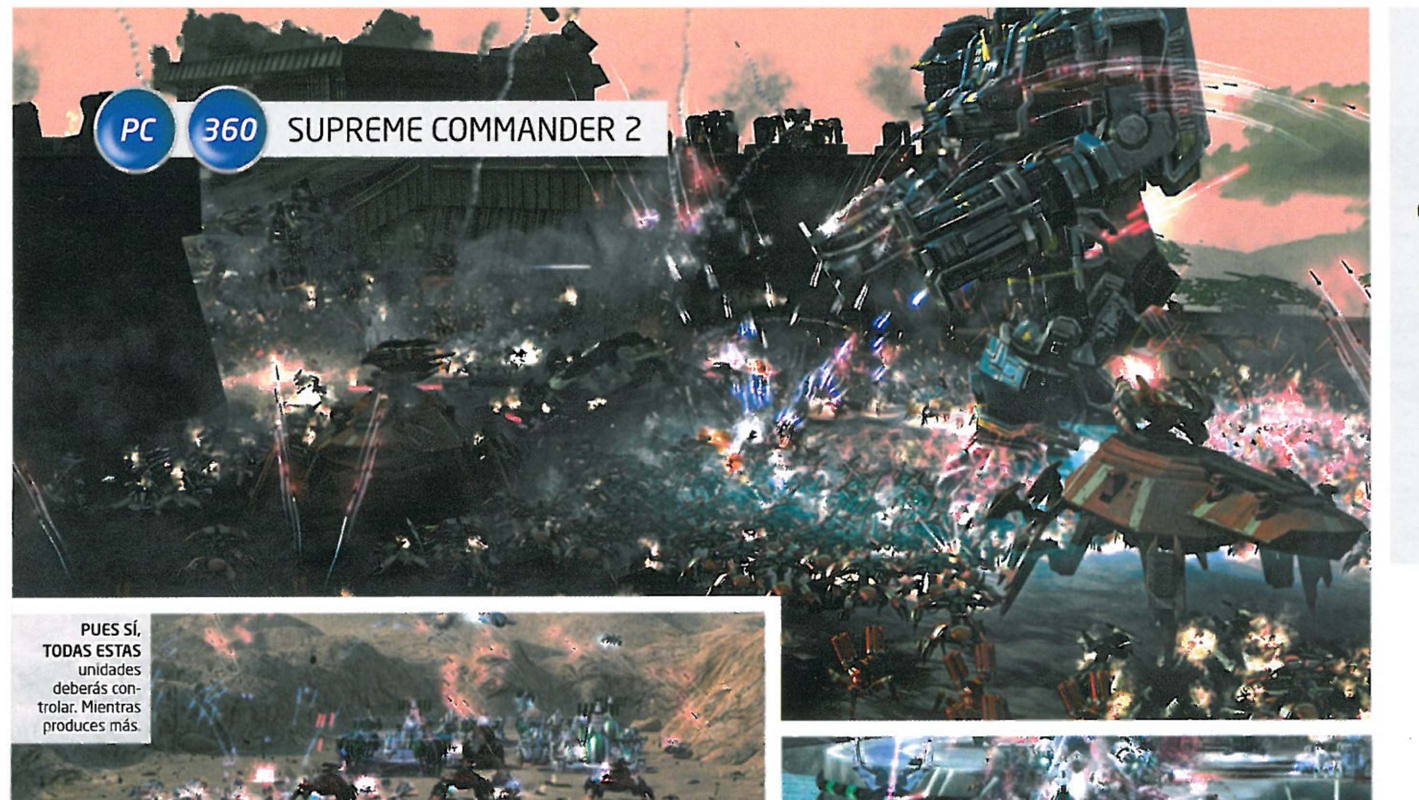
Pendulo Studios

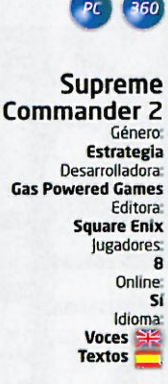
LA HISTORIA DE UN ÉXITO

Fundada en 1993, Pendulo Studios es una desarrolladora española especializada en aventuras gráficas. A pesar de que muchos recordamos aquel *Igor: Objetivo Uikokahonia* de 1994, el reconocimiento no les llegó hasta 1997 con *Hollywood Monsters*, uno de los títulos más recordados y queridos en España a finales de los 90. Su éxito les permitió centrarse en una franquicia que va ya por su tercera entrega, versiones para Nintendo DS incluidas: *Runaway: A Road Adventure* (2001), *Runaway 2: El Sueño de la Tortuga* (2007) y *Runaway: A Twist of Fate* (2010).



DE NUEVO EL PRECIOSISMO gráfico de Runaway nos sumerge en una auténtica película de animación.





Supreme Commander 2
Género: **Estrategia**
Desarrolladora: **Gas Powered Games**
Editora: **Square Enix**
Jugadores: **8**
Online: **Sí**
Idioma: **Voces** / **Textos**

PUES SÍ, TODAS ESTAS unidades deberás controlar. Mientras produces más.

ESTRATEGIA PARA PROFESIONALES

A la primera entrega del título de Chris Taylor –*Total Anihilation*y *Dungeon Siege*– se le acusó de ser dura. La segunda parte llega para retarte de nuevo

LOS DISEÑOS DE LAS unidades son una locura de metal y circuitos en movimiento.

Que el primer *Supreme Commander* era un juego exigente es un hecho. En su segunda entrega, el equipo de Chris Taylor ha intentado simplificar la experiencia jugable amén de renovar la ya tremenda calidad gráfica del título de 2007.

Supreme Commander 2 es un título de acción táctica en tiempo real que exigirá del jugador una atención máxima en muchos frentes. No será extraño controlar a un tiempo a una centena de unidades en el mapa global donde las unidades están representadas por iconos. A pesar de ello, el grado de detalle gráfico es muy elevado y recorrer tanto la campaña del juego, con sus 18 frenéticos capítulos en localizaciones variadas y con un trasfondo narrativo interesante, –tres facciones en liza–, como jugar en local o en multijugador a sus más de 20 mapas de entre 3 y 8 jugadores simultáneos es toda una experiencia visual.

Construye factorías, desarrolla tecnologías experimentales exclusivas, unidades tanto de aire como mar y tierra y lucha en un entorno frenético y muy ágil que no te dejará respirar en ningún momento.

Supreme Commander 2 es un título de acción RTS frenética que hará las delicias de aquellos con la suficiente sangre fría como para superar su nivel de dificultad, ahora algo más accesible pero muy alto en comparación con otros del género. Si estas a la altura, lo disfrutarás mucho más que cualquier otro RTS. ■

SE NECESITA SANGRE FRÍA PARA SUPERAR SU ALTÍSIMO NIVEL DE DIFICULTAD

> Análisis

Nos metemos a fondo con los juegos del momento







PS3 360 FINAL FANTASY XIII

LA NUEVA GENERACIÓN DEL RPG

La saga vuelve a demostrar la supremacía de Square en el género.

Parece que fue ayer cuando Square Enix mostró las primeras imágenes de *Final Fantasy XIII* durante el E3 de 2006. Hemos tenido que esperar más de tres años para poder disfrutar de la primera entrega de la saga creada especialmente para la generación actual y lo único que podemos decir es que la espera ha valido la pena. Si existe una única compañía capaz de redefinir el género sin perder un sólo detalle de los que hace grande al RPG japonés, esa es Square; y con ***Final Fantasy XIII*** queda demostrado. Una vez más, un profundísimo drama social y personal, una localiza-



ción futurista y ficticia y unos gráficos espectaculares se unen para ofrecer una experiencia que pocas compañías, especialmente las occidentales, son capaces de ofrecer. ***Final Fantasy XIII*** es el mejor referente del RPG japonés, algo que se gana a pulso con cada minuto jugado, y que poco tiene que ver con 'tradición superventas' de la saga. Y para empezar, nada mejor que hablar de su argumento (intentaremos obviar cualquier tipo de 'spoiler'): el mundo de *Final Fantasy XIII* (y de los futuros títulos basados en Fabula Nova Crystalis) se divide en dos: Paals y El Nido. La aparición de una especie de dios robótico (un Fal'cie) que toma su energía de un poderoso cristal (de ahí lo de "Crystalis") propició la creación de El »





Final Fantasy XIII

Género: **RPG**
Desarrolladora: **Square Enix**
Editora: **Koch Media**
Precio: **69,95€**
Jugadores: **1**
Online: **DLC**
Idioma:
Voces
Textos

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
9.5	9.4

Jugabilidad	Adicción
9.3	9.2

Nota final



La opinión

SIEMPRE HE SIDO de los que pensaban que el argumento lo es todo en una saga como *Final Fantasy*. Esta nueva entrega no sólo tiene un guión capaz de atraparte desde la primera hora de juego, también hace gala de un motor gráfico increíble.



Por Lázaro 'Doc'



LA ARTISTA BRITÁNICA SUSTITUYE a Sayuri Sugawara en el tema principal de FFXIII.



» Nido, un pequeño planeta suspendido en el aire junto a Paals. El conflicto entre los dos mundos y el afán de desterrar o eliminar a cualquier ciudadano de El Nido que haya tenido algún contacto con Paals o cualquiera de sus Fal'cie es el catalizador de un argumento que nos atrapará desde el primer minuto y en el que la emoción y el drama se disputan las horas. Lightning, protagonista del juego, ex-soldado y de caracter reservado (una versión femenina de Cloud, básicamente), se embarcará junto a otros personajes en una aventura para descubrir un gran enigma relacionado con su hermana...
¿Un culebrón futurista? Puede ser... aunque no podemos imaginar un título de nueva generación más épico que el de Square Enix. Mientras los recursos argumentales nos recuerdan a anteriores entregas, su motor gráfico no tiene nada que ver ni con otros *Final Fantasy*... ni con ningún otro RPG 'contemporáneo'. El motor Crystal Tools (antes llamado White Engine) se encarga de poner en pantalla los más espectaculares entornos repletos de elementos, y algunos de los modelos 3D más detallados de la actual generación. Basta decir que sólo una única pantalla de las que pueblan estas páginas está sacada de una secuencia de vídeo, las demás son generadas por el motor en tiempo real. Tenemos el argumento y tenemos los medios visuales para hacerlo más real y espectacular; solo faltaría la jugabilidad para conformar uno de los mejores RPG's de la historia.

Sorprendentemente, algunos análisis de la competencia (sobre todo de la prensa internacional) lo tachan de lineal, de repetitivo... cuando lo que ocurre es que ***Final Fantasy XIII*** sigue los cánones de la saga; ¿qué sería de un *Mario*

Más casual, más detallado, más espectacular...

EVOLUCIÓN EN TODOS LOS ASPECTOS

El desarrollo del juego, que algunos descerebrados tildan de lineal, se mantiene fiel a la saga, pero muchos de sus elementos han sufrido una marcada evolución con respecto a anteriores entregas de *Final Fantasy*. Si caemos en una batalla, siempre podremos comenzar desde el principio de la misma, evitando el desánimo producido por tener que volver al último punto de guardado. El sistema de batalla también resulta algo más 'casual', aunque puede ser mucho más complejo de lo que parece en un principio. El sistema de aumento de experiencia es similar al de *Final Fantasy X*, aunque cuenta con suculentas novedades: cada batalla ganada nos otorgará un determinado número de puntos que podremos emplear en aumentar las capacidades de ataque, defensa, magia... de cada uno de los personajes, moviéndonos por una especie de mapa de ADN.



PODRÁS EVOLUCIONAR A TU personaje en cualquier dirección.



SU NUEVO SISTEMA DE LUCHA Y SU IMPECABLE MOTOR GRÁFICO SON LO MEJOR DEL JUEGO



AUNQUE NO LO PAREZCA, os aseguramos que esta pantalla está generada en tiempo real.

Nuevo sistema de lucha en tiempo real

ACTIVE TIME BATTLE

Uno de los elementos de la saga que no dejaba a nadie indiferente era su peculiar sistema de lucha: o lo amas o lo odias. El nuevo ATB es mucho más ágil que el de anteriores entregas y, aunque no ofrece tanta libertad como el de *Final Fantasy XII*, sí es más divertido, rápido y adecuado para usuarios que quieran iniciarse en la saga de forma tardía. En esta nueva entrega sólo podrás manejar a un personaje, el líder, y el equipo nunca superará los tres miembros. Los dos personajes que nos acompañan actuarán de forma autónoma, pero siempre acorde con la formación elegida. Todos los personajes cuentan con diferentes características, que pueden potenciarse a través de la cantidad de experiencia, y que establecen la actitud de cada personaje: ataques cuerpo a cuerpo, magias, defensa, curación continua a los personajes heridos... La gracia es que podremos crear formaciones propias combinando las diferentes características de los personajes. Y por si alguien aún no lo sabía, las invocaciones se llaman ahora Eidolons y lucharán a nuestro lado antes de lanzar su ataque.









Bros sin plataformas? El sistema de juego nos va conduciendo por diferentes zonas con el objetivo de ahondar en su argumento; con esta premisa, es complicado ofrecer al jugador libertad de acción total. Algunas de las novedades más importantes de su jugabilidad están en el sistema de lucha, denominado ATB (Active Time Battle), cuyas características encontraréis explicadas sobre estas líneas.

Tras varias horas de juego y por mucho que Square se esfuerce en negarlo, hemos llegado a la conclusión de que la versión de PS3 está mejor acabada que la de Xbox 360, que está dividida en tres DVD's (cuando un sólo Blu-ray alberga la versión para la máquina de Sony): las texturas y los gráficos en general tienen un mejor aspecto en PS3 y los vídeos en Xbox 360 están comprimidos en formato Bink.

Si quieres embarcarte en una aventura emocionante y totalmente diferente, *Final Fantasy XIII* no te defraudará. ■

Interferencias



FINAL FANTASY X



FINAL FANTASY VII



FINAL FANTASY XII



LAS SECUENCIAS DE VÍDEO tienen una calidad espectacular.

ENTREVISTA

HABLAMOS CON YOSHINORI KITASE Y MOTORU TORIYAMA

PRODUCTOR Y DIRECTOR NOS HABLARON DE SU NUEVO FINAL FANTASY. Ambos nos desvelaron algunos detalles de la creación del juego.

› ¿Qué tal ha sido la experiencia en la nueva generación? ¿Cómo ha afectado el hardware de las nuevas consolas a una saga que comenzó en NES?

› Final Fantasy XIII es, gracias a las nuevas consolas, el primer juego de la saga en alta definición. A nivel argumental, el juego sigue la línea de la saga, es en cuestión de gráficos donde hemos evolucionado más. Antes teníamos que expresar las emociones de los personajes con palabras; ahora, los gráficos de nueva generación nos han permitido dar vida a las emociones a través de los gestos. La potencia de 360 y PS3 también ha permitido incluir efectos gráficos que no se habían usado nunca en la saga y elementos como los personajes del grupo que atacan y defienden sin recibir órdenes.

› ¿Qué relación tendrá el Final Fantasy XIII original con las otras dos entregas, Versus y Agito?

› Los tres títulos que conforman la trilogía Fabula Nova Crystalis compartirán la mitología de los Fal'cie, los Dioses de Cristal, pero los personajes protagonistas no serán los mismos. Es muy posible que la acción también se desarrolle entre Paals y El Nido.

› Se rumorea que Tetsuya Nomura diseñó a Lightning inspirándose en Cloud Strife...

› Ambos tienen un pasado oscuro como soldados, son reservados y son fríos como el acero, pero de ahí a que Lightning sea una versión femenina de Cloud...

› En algunos análisis se dice que esta nueva entrega de la saga es el *Final Fantasy VII* de la actual generación; ¿vosotros lo veis así?

› Ambos títulos comparten una buena cantidad de detalles: los dos son futuristas, su argumento es de lo más dramático, la variedad de personajes es similar, ambos universos comparten ciertos detalles... Esperemos que esta nueva entrega se llegue a hacer tan popular como Final Fantasy VII, sobre todo en occidente, donde la saga empezó a ser reconocida tras la primera entrega creada para PlayStation.

PS3 HEAVY RAIN

¿HASTA DÓNDE ESTÁS DISPUESTO A LLEGAR?

Quantic Dream completa el desarrollo de un título de impecable factura técnica, capaz de emocionar, a medio camino entre el cine y los videojuegos.

Al fin ha llegado el momento que muchos estábamos esperando; no nos referimos al lanzamiento definitivo de Heavy Rain, sino a la consagración de Quantic Dream como una de las grandes y el apoyo mediático que necesitaban para que todo el mundo conociera su original forma de ver el mundo de los videojuegos. Porque Heavy Rain es un juego, sí, pero la experiencia que transmite, el cuidado con el que se ha creado cada uno de los detalles, cada uno de los personajes, los giros de guión... lo acercan más al cine que a los videojuegos. Heavy Rain es una película interactiva, un juego con un argumento de cine... un título capaz de atrapar a "hardcore gamers" gracias a sus espectaculares gráficos y original desarrollo, así como atraer a los jugadores más casuales con un sistema de control contextual, simple e intuitivo.

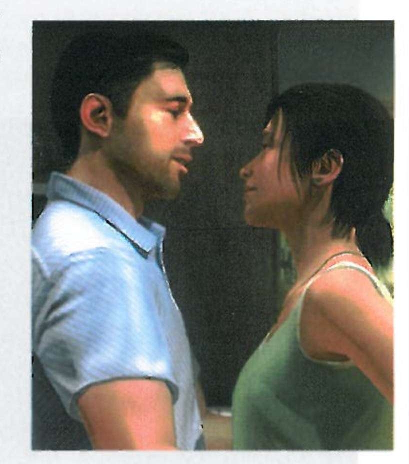
Jugando con las emociones

En Heavy Rain no hay marcadores, no hay indicadores de qué es lo que tenemos que hacer y, mientras en algunas zonas nuestras herramientas pueden ser unas gafas de "realidad aumentada", en otras nuestra principal tarea será preparar una buena merienda a nuestro hijo. El sistema de control contextual hará que aparezcan las posibles

Original sistema de control

REAL COMO LA VIDA MISMA

La cinematográfica puesta en escena del juego de Quantic Dream se apoya en un sistema de control simple, intuitivo y, en la mayoría de los casos, contextual. Para avanzar con mayor o menor velocidad tendremos que pulsar R2; al acercarnos a un personaje o un objeto con el que interactuar, las opciones posibles aparecerán suspendidas en el aire, de forma más o menos clara siempre dependiendo de la situación en la que se encuentre nuestro personaje. Los más jugones encontrarán su control de lo más original y los "casuals" no tendrán excusas para disfrutar de Heavy Rain.









Controlarás a cuatro personajes

LA VIDA DE LOS OTROS

El argumento de Heavy Rain va entrelazando las vidas de cuatro diferentes personajes con un mismo objetivo: descubrir al Asesino del Origami. Ethan Mars, arquitecto y atormentado padre de familia; Norman Jayden, agente del FBI con futuristas métodos y una extraña adcción; Scott Shelby, un investigador privado; y Madison Page, una atractiva periodista que investiga los casos del Asesino.
El argumento del juego irá creándose dependiendo de las decisiones tomadas con cada uno de los personajes, dando la posibilidad de completar el juego en varias ocasiones para ver diferentes desenlaces.

HEAVY RAIN ES MUCHO MÇAS QUE UN JUEGO. TE SENTIRÁS PROTAGONISTA DE UNA PELÍCULA COMO "SEVEN"



¿CUAL SERÁ LA DECISIÓN correcta?

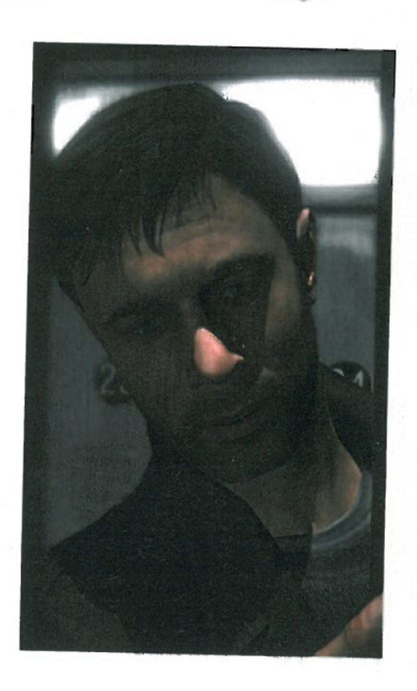


SUS GRÁFICOS SON LOS más realistas que hemos visto.

opciones en el aire a la hora de interactuar con un objeto o con una persona; si estamos en una situación complicada o, directamente, límite, las decisiones aparecerán borrosas, transmitiendo la ansiedad, el miedo o el nerviosismo del personaje al jugador, que tendrá que hacerlo lo mejor posible, porque de lo contrario... El control se complementa con varias secuencias QTE y uno de sus detalles más originales es que para avanzar deberemos pulsar R2, como si de un juego de conducción se tratase.

Cuatro personajes, una historia

El argumento del juego, que en algunos momentos recuerda a la película Seven, gira en torno al Asesino del Origami, un misterioso personaje que deja una figura de papel en el escenario del crimen. Por azares del destino, cuatro personajes que poco o nada tienen que ver entre sí acabarán uniendo sus destinos en busca del asesino. El jugador tendrá que asimilar la situación de cada personaje y darlo todo haciendo honor al eslogan que da vida al juego: "¿Hasta dónde estás dispuesto a llegar por amor?". Y si el argumento es de película, sus gráficos no lo son menos. Quantic Dream se ha atrevido a alcanzar el llamado "Uncanny Valley", donde los gráficos 3D se confunden con la realidad, y ha creado personajes que actuan, se mueven gesticulan y responden a todo tipo de estímulos como si fueran reales.
Sony España, con el objetivo de aumentar esa sensación, ha contado con auténticos profesionales de la talla de Tito Valverde y Michelle Jenner para el doblaje del juego. Como hemos dicho, Heavy Rain es más que un juego, más que una película y, posiblemente, es una de las experiencias más espectaculares, realistas y originales que PlayStation 3 podrá ofrecerte. ■





>COMBINA UNOS IMPECABLES gráficos con un argumento de película.
>LE SOBRA ORIGINALIDAD: controles, situaci

Arriba y abajo

>SI ESTÁS BUSCANDO un título de acción pura y dura, Heavy Rain no es tu juego; los diálogos y los eventos QTE te aburrirán.

PS3



Heavy Rain

Género: **Aventura Gráfica**
Desarrolladora: **Quantic Dream**
Editora: **Sony C. E.**
Precio: **69,95€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Voces
Textos

Pegi





www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
9.5	9.3
Jugabilidad	**Adicción**
9.3	8.9

Nota final



La opinión

DE ENTRE UNA montaña de shooters e imitaciones de GTA se alza Heavy Rain, un título más cerca del cine que del género de los videojuegos, con un argumento y un contenido adulto, para cualquier tipo de jugador y con un engine como pocos hemos visto en PlayStation 3.



Por Lázaro 'Doc'

PC S.T.A.L.K.E.R.: CALL OF PRIPYAT



TERCER VIAJE A LA ZONA DE CHERNOBYL

Porque ya van tres las ocasiones que los ucranianos de GDC nos convencen para volver a poner los pies en La Zona: Área de exclusión de Chernobyl.

S*.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl* supuso un soplo de aire fresco en el género de los shooters hace ya tres años. Con su mezcla de acción en primera persona y elementos de rol, cautivó a un elenco importante de jugadores que se sumergieron en su profunda ambientación y variedad de acción.

También es cierto que su segunda parte, *Clear Sky*, a pesar de ser un título notable, no convenció tanto a los aficionados como la primera entrega.

Ahora, y tras las escisiones en el equipo de desarrollo que darán como fruto el próximo *Metro 2033*, nos llega este tercer acercamiento a esta suerte de 'What if' alrededor de una segunda explosión en Chernobyl y la zona misteriosa que rodea la central. El título que nos ocupa comienza inmediatamente después de los hechos acontecidos en *Shadow of Chernobyl*, el gobierno ucraniano decide mandar a un agente del Servicio Secreto de Seguridad a investigar sobre el terreno el porqué de la desaparición de unos helicópteros que sobrevolaban La Zona en una misión especial.

En ***Call of Pripyat***, volvemos a encontrarnos con un mapeado enorme, dividido en tres zonas, cada una de ellas más grande que el título original. Zaton, Janov y Pripyat están poblados tanto por Stalkers cazarrecompensas como por bandidos y criaturas mutadas, muchas de ellas nuevas y con poderes especiales provocados por la radia-

Aspecto gráfico

S.T.A.L.K.E.R. SIGUE SIENDO UN QUEMA TARJETAS

Como ya nos tenía acostumbrados en sus pasadas entregas, la saga ***S.T.A.L.K.E.R.*** hace un uso intensivo de las características de nuestra tarjeta gráfica. En esta ocasión, ***Call of Pripyat*** hace uso ya de la nueva API DirectX11 de Microsoft para mostrar iluminación dinámica y efectos de teselación en las texturas. Si en las antiguas entregas ya llegaba a rozar el fotorrealismo, sobre todo en aspectos como el cielo, la iluminación solar y proyección de sombras, climatología, etc, en esta ocasión hasta las paredes, el suelo y los cuerpos se verán humedecidos mientras llueve, las gotas golpearan y se escurrirán, la profundidad de campo será efectiva tanto en modo de apunta y dispara como en cualquier momento, –espectacular esto último–. Y como no podía ser de otra manera, la gráfica que pide es brutal, aunque como era de esperar, es muy escalable.

PRIPYAT ES EL OBJETIVO final de nuestro periplo por La Zona. ¿Serás capaz de desvelar todos sus secretos?

EL SISTEMA DE DESENFOQUE es de los mejores que hemos visto.

> Vuelve la espectacular ambientación del título original.
> Gráficos y sonidos espectaculares.
> Es muy rejugable.

Arriba y abajo

> Estamos justo al límite de que la fórmula ya no sorprenda. La próxima entrega tendrá que ofrecer algo distinto.

ción. En La Zona, el jugador debe resolver misiones, tanto la campaña que le ha llevado allí, como muchas secundarias que le permitirán hacerse con equipo mejorado, armamento, drogas, medicinas, etc... El componente rolero de ***Call of Pripyat*** se encuentra en esta especie de 'leveleo' y mejora objetos. Mención especial merecen las anomalías: Recuperando el sistema de *Clear Sky*, ahora debemos usar detectores especiales y lanzar tornillos para la búsqueda de artefactos: claves para conseguir cantidades importantes de dinero y pagar a los reparadores de equipo o instalar mejoras. Los artefactos también nos servirán para mejorar nuestro equipo directamente, pues tienen propiedades excepcionales, a pesar de emitir radiación.

Interferencias


SHADOW OF CHERNOBYL


STALKER: CLEAR SKY


FAR CRY 2

La historia de ***Call of Pripyat*** es atractiva y, además, tendremos ocasión de tomar ciertas decisiones a la hora de apoyar a uno u otro bando, —mucho más sencillo que el sistema de facciones de *Clear Sky*— y que tendrán efecto determinante en el final del juego. También las misiones que hayamos resuelto o aquellas que hayamos obviado, decidirán el tipo de conclusión que nos hallaremos al terminar. De todas formas, el título permite no abandonar La Zona y quedarse a terminar aquellas misiones que nos hayamos podido dejar.

Call of Pripyat es una vuelta a la esencia ambiental de *Shadow of Chernobyl* y que aprovecha algunos aciertos de su segunda entrega. Totalmente recomendable. ■

PC



S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat

Género: **Shooter**
Desarrolladora: **GSC Game World**
Editora: **JooWood**
Precio: **29,95 €**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces 
Textos 

Pegi



www.pegi.info

Las notas




Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Adicción
9.2	9.5	8.0	9.0

Nota final



9.0

La opinión

LA MEJORA GRÁFICA, su duración y que es una vuelta a la esencia jugable de *Shadow of Chernobyl* más los aspectos que destacaron en *Clear Sky*, ***Call of Pripyat*** es el título que los amantes de la saga STALKER estábamos esperando.



Por 'Duardo'



LLEGA LA EPOPEYA ESPACIAL DEFINITIVA

La segunda parte de la saga espacial de Bioware vuelve lista para marcar un nuevo tope en cuanto a la ciencia ficción en el mundo de los videojuegos.

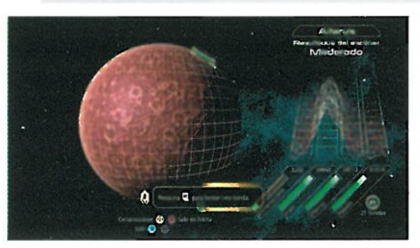
Tan sólo han pasado un par de meses desde que los canadienses de Bioware nos sorprendieron con uno de los mejores juegos de fantasía medieval de los últimos años, *Dragon Age*. Podemos decir que lo han vuelto a hacer, esta vez cambiando completamente de registro para situarnos en mitad de una historia espacial que ya querrían para sí el comandante Kirk y su inseparable Spock.

Concretamente hablamos de la continuación del éxito de 2007, *Mass Effect*, en el que repiten protagonista, ambientación, algunos personajes secundarios y la misma uniformidad en la propuesta jugable. Pero, a pesar de esto, podemos decir que esta segunda parte mejora ampliamente todos y cada uno de los aspectos de su predecesor. Sigue siendo un juego de rol con grandes toques de acción, pero pretende llegar algo más allá con su jugabilidad. Así, los aspectos roleros puros se han suavizado para enfocarlo hacia la acción frenética, donde sí se nota el excelente trabajo del equipo de desarrollo. Ahora se permite dar órdenes directas al

Sondea

CIENTOS DE PLANETAS PARA EXPLORAR

En el primer *Mass Effect*, cuando llegaba la hora de explorar los planetas, aterrizábamos con un vehículo, el Mako, sobre la superficie del cuerpo celeste y la recorríamos en busca de minerales. En este caso se ha eliminado esa parte de la jugabilidad, y se ha sustituido por un minijuego en el que controlamos una especie de radar que debemos pasear por cada planeta en busca de minerales (elemento cero, paladio, iridio y platino). Sin lugar a dudas se trata de una gran involución en la mecánica de la saga, aunque responde a las críticas del gran público con respecto a la primera parte. Es muy posible que en la tercera entrega de la saga veamos una revisión de este sistema. Pero mientras tanto, permaneceremos atentos al dichoso medidor de minerales a la derecha de la pantalla...





SE PUEDEN PAUSAR LOS combates para usar habilidades



>Técnicamente un espectáculo.
>Las implicaciones morales y su repercusión.
>Importar partida de la primera entrega.

Arriba y abajo

>La exploración de los planetas con la sonda es aburrida.
>Se ha simplificado la parte rolera.



LOS ESCENARIOS VAN DE eriales a playas. Una gozada.



LA EXPLORACIÓN ES UN componente importante de ME2.

UNA HISTORIA ESPACIAL QUE YA QUERRÍAN PARA SI EL COMANDANTE KIRK Y EL SEÑOR SPOCK

equipo y se ha mejorado enormemente el sistema de coberturas. Estas decisiones convierten los combates en algo mucho más fresco, casi cercano a la experiencia de un título de tanto renombre como *Gears of War 2*.

Por supuesto lo que no se pierde es la completa libertad que tenemos a la hora de viajar por el universo, con más de 200 planetas diferentes para explorar durante la historia. Hemos de añadir la increíble variedad de elecciones durante la historia y que acaban por convertir a cada partida de *Mass Effect 2* en algo completamente único. A esto contribuye sobremanera la posibilidad de continuar la partida del primer juego, aprovechando nuestro viejo personaje, las alternativas e incluso la moralidad que tomamos en aquella ocasión. En caso de no tener partida de la anterior entrega, la consola tomará ciertas decisiones por nosotros, pero la experiencia sigue siendo espectacular, de esas que merece la pena experimentar.

De lo que no nos libraremos será de tomar mil y una decisiones que afecten a la moralidad de nuestro Shepard, cambiando su percepción, habilidades e incluso el aspecto que presentemos. Siguiendo el camino de la virtud seremos el adalid de la galaxia y las cicatrices desaparecerán de nuestro rostro. En la senda de la rebeldía, seremos temidos por nuestro comportamiento y por la apariencia de un Shepard repleto de cicatrices. Esta serie de elecciones morales no hacen sino remarcar la implicación del jugador en la historia, que por otra parte es simplemente genial gracias a un elenco de secundarios dignos de ser recordados.

Y es que a pesar del extraordinario apartado técnico (con mención especial al acabado de todos y cada uno de los personajes, humanos o alienígenas que pasan por pantalla), de »







¡Sexo!

CONTENIDO PARA ADULTOS

Ésta, como la mayor parte de las obras de Bioware, está creada para ser disfrutada por un público ya crecido y acostumbrado a los desmanes de la humanidad. Por eso no es raro oír palabras malsonantes, tratar temas complejos que plantean cuestiones morales (por ejemplo la tortura cuando la vida de millones está en juego) o el sexo. De igual modo que en el primer *Mass Effect*, podremos retozar con varios de los miembros de nuestra patrulla, ya seamos hombres o mujer.

PC 360



Mass Effect 2

Género: **RPG**
Desarrolladora: **Bioware**
Editora: **Electronic Arts**
Precio: **69,95€ (360); 49,95€ (PC)**
Jugadores: **1**
Online: **Descargas**
Idioma:
Voces 
Textos 

Pegi

18



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
9.7	9.5
Jugabilidad	**Adicción**
9.5	9.8

Nota final

9.7

La opinión

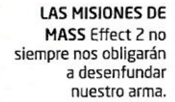
LA MEJOR OPCIÓN del mes y un serio candidato a juego del año desde el mismo momento que alcanzó las estanterías de las tiendas. Cualquier jugador que se precie como tal no puede obviarlo.



Por Juan "Xcast"



EL ENEMIGO FINAL DE la aventura, pero visto de refilón, para todos esos que no quieren saber demasiado.



LAS MISIONES DE MASS Effect 2 no siempre nos obligarán a desenfundar nuestro arma.

EL SISTEMA DE COBERTURAS funciona a las mil maravillas y con sólo botón.

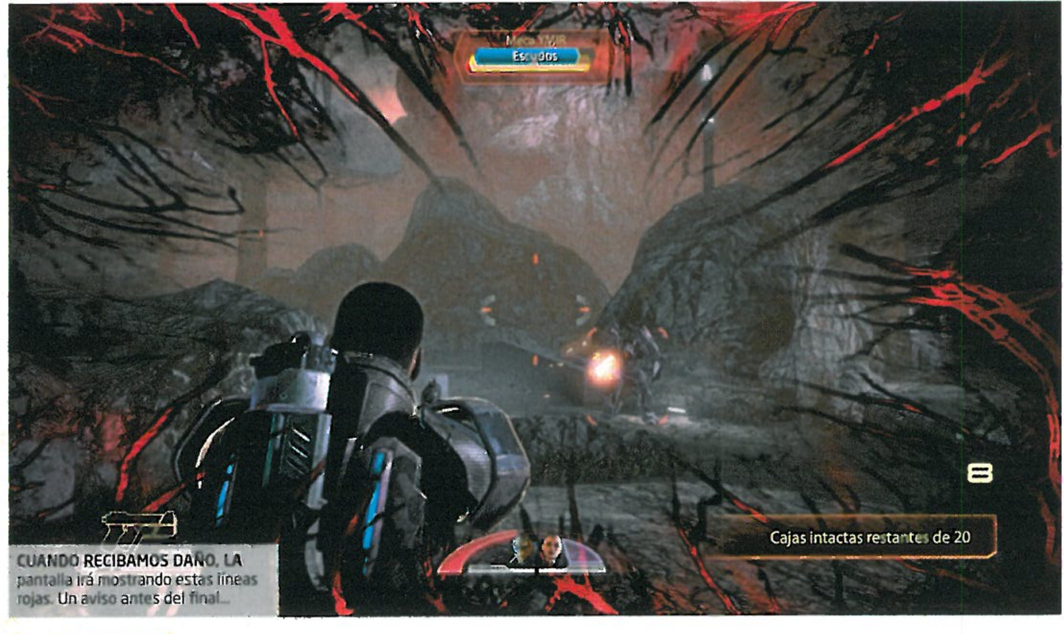
NOS SENTIREMOS PARTE DEL UNIVERSO ÚNICO CREADO POR BIOWARE

» su impresionante factura sonora o de la dilatada longevidad de la aventura (hasta 40 horas de juego), lo que más nos ha gustado ha sido su capacidad para sentirnos parte del universo creado por Bioware hasta el punto de conseguir crear un vínculo emocional con algunos personajes y el destino del universo. Algo verdaderamente único que conseguirá enganchar a casi cualquier jugador durante la nueva aventura.

Si tuviéramos que destacar algún aspecto negativo, éste sería la falta de doblaje a nuestro idioma, lo que nos obliga a leer continuamente subtítulos y hace que nos perdamos alguna de las impagables actuaciones que se ven en pantalla en todo momento. También hemos de decir que la perdida de peso específico de las opciones de configuración de personaje durante la partida puede que no sean del agrado de todos los jugadores, aunque supone un mancha mínimo en el extraordinario expediente que tiene nuestro comandante Shepard.

En resumen, se trata de una aventura sin parangón, completamente imprescindible tanto para los jugadores de Xbox 360 como para los de PC. A partir de ahora la ciencia ficción tiene un nuevo espejo en el que mirarse, un nuevo referente jugable. Al menos hasta que Bioware decida lanzar la tercera parte de esta genial trilogía. Aún quedan al menos dos años para eso, por suerte con esta segunda entrega vamos a tener aventuras espaciales para mucho, mucho tiempo. Una verdadera obra maestra. ■

SE TRATA DE UNA AVENTURA IMPRESCINDIBLE TANTO PARA LOS JUGADORES DE XBOX 360 COMO PARA LOS DE PC



CUANDO RECIBAMOS DAÑO, LA pantalla irá mostrando estas líneas rojas. Un aviso antes del final...

Interferencias





STAR WARS GEARS OF WAR BALDUR´S GATE

REGÍSTRATE GRATIS EN:
WWW.SHOT-ONLINE.ES
/MARCAPLAYER
Y RECIBE UN REGALO MUY ESPECIAL



LA MEJOR SIMULACIÓN DE GOLF ONLINE

Más de 2 millones de jugadores online



Simulación de golf casi perfecta



Gran comunidad hispanohablante



REGÍSTRATE GRATIS Y JUEGA AHORA
http://shot-online.gamigo.es/marcaplayer



Published by gamigo AG. All rights reserved. © 2003-2009 ONNET USA INC. All rights reserved.
Shot Online is the copyright and trademark of ONNET USA INC. All rights reserved.

.games
gamigo

360 PC PS3 BIOSHOCK 2

RAPTURE VUELVE A SER LA MECA DE LA LOCURA

La segunda parte de Bioshock ofrece grandes momentos de acción, dramatismo y decisiones.

Las frías gotas de agua caen lentamente sobre tu casco oxidado tras haber recorrido las grietas de Rapture, ahora hecha pedazos. El repetitivo sonido de la intermitente gotera rebota en tu cerebro como un eco sobrenatural, mientras te incorporas lentamente. Tienes un taladro en el brazo y el suelo retumba a tu paso: eres un Big Daddy. Escuchas la voz de una mujer que no reconoces: dice ser la Dra. Tenenbaum y te invita a reunirte con ella. Nada tiene sentido, lo último que recuerdas es un baile de máscaras y a Sofia Lamb llevándose a tu Little Sister... Eleanor. Han pasado diez años y Rapture está ahora destruída, invadida por la flora submarina, la cual le confiere un aspecto bello pero, al mismo tiempo, decadente.

Nuevas incógnitas

Bioshock 2 abre nuevos hilos argumentales, todo un acierto, ya que en un principio, la idea de una secuela puede resultar poco atractiva debido a la sobresaliente calidad del original y, sobre todo, a su historia autoconclusiva. Pero lo cierto es que el estudio 2K Marin (que aúna personal de 2K Boston, desarrolladores del Bioshock original, y de 2K Australia) ha realizado un trabajo excelente que consigue despertar el interés en el jugador desde el inicio. En



TAMBIÉN PODEMOS JUGAR COMO Big Daddy en el modo multijugador

EXISTEN CUATRO FINALES DISTINTOS QUE DEPENDEN DE NUESTRAS DECISIONES



EN UNO DE LOS modos del multijugador debemos capturar a la Little Sister o defenderla del equipo contrario

HAY POSIBILIDAD DE ELEGIR entre salvar a las Little Sisters, utilizarlas para que recolecten Adam o cosecharlas directamente.

primer lugar, jugar como un Big Daddy es un acontecimiento cautivador, desarrollado de una manera mucho más eficiente y profunda que en el juego original. Ahora podemos utilizar armas, plásmidos y movernos ágilmente por el escenario, incluso si éste se encuentra totalmente sumergido en el agua. Pero *Bioshock 2* ha dejado de ser un shooter unidireccional, también en las decisiones, a pesar de que esta rectitud estaba justificada en el primero con un discurso de metavideojuego, que dejaba intuir la idea de que los jugadores nunca son libres en sus acciones y siempre terminan haciendo lo que los desarrolladores quieren.

Encontramos varios afluentes que desembocan en cuatro finales distintos, según las decisiones que hayamos tomado a lo largo de toda la aventura. Por lo general, estas decisiones tienen que ver con nuestro comportamiento hacia las Little Sisters. Por otro lado, *Bioshock 2* cuenta con nuevos personajes y cientos de grabaciones repartidas por el escenario, ecos de la historia de Rapture, que amplian considerablemente el universo del juego. También se aprecia un gran perfeccionamiento de los sistemas jugables que dieron a *Bioshock* el éxito que aún hoy arrastra. Y por supuesto, está la inclusión del modo multijugador, desarrollado aparte por el estudio Digital Extremes, quizás uno de los conceptos para online más originales que hemos podido ver en los últimos tiempos.

¿Cómo funciona Rapture?

Como decíamos, en *Bioshock 2* todo vuelve a girar en torno a las Little Sisters. Estas siniestras niñas constituyen uno de los eslabones más importantes del funcionamiento de Rapture. Han sido programadas para recolectar Adam de los muertos, la misma sustancia con la »



EL RENOVADO SISTEMA DE juego evita interrupciones en la acción

Descubre el pasado de la ciudad
MODO MULTIJUGADOR

El modo online funciona como prólogo del juego original, lo que significa que *Bioshock 2* es, a la vez, precuela y secuela. Se trata de un multijugador en el que podemos enfrentarnos en batallas de todos contra todos o jugar en modos más específicos como "Captura a la Little Sister". Sin embargo, su mayor particularidad es la inclusión de una historia propia. Tras elegir al persona, empezamos a jugar en el apartamento de un habitante de Rapture justo antes de que estalle la guerra civil. Escuchamos emisiones que nos informan de los primeros altercados y la tensión se palpa en el ambiente. La gran duda: ¿Debemos convertirnos en splicers para sobrevivir o seguir como estamos?

SE HAN PERFECCIONADO LOS SISTEMAS JUGABLES

360 PC PS3



Bioshock 2

Género: **Shooter**
Desarrolladora: **2K Marin**
Editora: **2K Games**
Precio: **69,99€ (360, PS3)** **44,95 (PC)**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces
Textos

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
9.0	9.5
Jugabilidad	**Adicción**
9.0	9.7



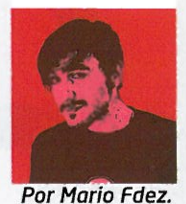
Nota final



9.5

La opinión

BIOSHOCK 2 MEJORA el sistema de juego de su antecesor, ofrece más diálogos, una gran historia y un estupendo modo multijugador. Pero su mayor virtud es conseguir despertar el interés en el jugador, tras la sobresaliente calidad del original y su trama autoconclusiva.



Por Mario Fdez.

» que los habitantes de la ciudad pueden perfeccionar su genoma hasta límites insospechados e inevitablemente peligrosos, ya que los plásmidos (los agentes de recombinación genética) generan adicción en el consumidor. Y la función de los Big Daddys, ergo la del jugador, es la de proteger a las Little Sisters de estos yonkis del Adam. Ahora existen más de dos opciones para las Little Sisters: primero, es posible adoptarlas o cosecharlas. Si decidimos adoptarlas significa que podemos salvarlas directamente o utilizarlas para cosechar Adam de los muertos, a lo que seguiría una intensa batalla contra un grupo de splicers enloquecidos. Si las cosechamos obtenemos más Adam y nos ahorramos tiempo y enfrentamientos, aunque perdemos posteriores recompensas. Dependiendo de lo que hagamos con las Little Sisters, terminaremos viendo uno u otro de los cuatro finales que incluye el juego. En cualquier caso, tendremos que vérnoslas con las Big Sisters, un modelo de





LA HISTORIA GIRA EN torno a las Little Sisters y su crecimiento.

LA ACCIÓN NO SE ve interrumpida cuando pirateamos máquinas

"RECHAZAMOS EL GEN, RECHAZAMOS EL YO, RECHAZAMOS AL TIRANO"

Big Daddy femenino al que no le gusta nada que interactúes con las niñas. Si en el *Bioshock* original acabamos por salvar o cosechar a todas las Little Sisters de la ciudad, ¿cómo es posible que vuelvan en esta segunda parte? ¿Quién controla a las Big Sisters? Y lo que es más importante... ¿Para qué han vuelto las niñas? Las respuestas a todas estas preguntas las tiene la nueva reina de Rapture: la doctora Sofia Lamb. Este personaje, una psiquiatra con aspecto de bibliotecaria sabionda, es una de las personalidades más profundas que se han concebido en un videojuego. Cada una de sus frases goza de una intensidad sin precedentes, capaz de conseguir que te detengas sólo para escuchar lo que dice. Cabe destacar el excelente trabajo de sonido con el que cuenta *Bioshock 2*, reflejado en los cientos de grabaciones que encontramos por la ciudad y, en es-

Hay una nueva reina en Rapture

SOFÍA LAMB

La doctora Sofia Lamb es una de las personalidades de videojuego mejor logradas de los últimos años. Su voz nos acompaña constantemente y suena amenazante, en un recital de frases lapidarias e influenciadas por ideas marxistas, como por ejemplo: *"El fin de Ryan es el fin del yo"*, *"lo común es bueno, lo irreductible lo correcto"*, *"no me consideréis vuestra líder, sino la madre de la familia de Rapture"* *"la realidad es consenso"* o *"rechazamos el gen, rechazamos el yo, rechazamos al tirano"*. Su potente retórica describe una extraña religión que domina la ciudad y que se identifica bajo el símbolo de la mariposa azul. Os dejamos con otra de sus intrigantes sentencias: *"Crees que soy una tirana que compite por el control del sueño de un muerto"*.





LOS RUMBLERS SON UNOS enemigos formidables. Cuidadín con ellos.

BIOSHOCK 2 CUENTA CON UN GUIÓN Y UN DOBLAJE SOBRESALIENTES

pecial, la voz del personaje de Sofia Lamb. No menos importantes son los cambios realizados a nivel jugable, se ha pulido todo para evitar las interrupciones que detenían la acción en el original. La novedad más notable es la posibilidad de combinar armas y plásmidos al mismo tiempo e incluso combinar varios tipos de plásmidos a la vez. Las armas y las trampas consiguen una experiencia mucho más variada y satisfactoria. También ha desaparecido el minijuego de piratear máquinas: ahora llevamos una pirateadora remota que agiliza esta acción en lugar de interrumpir el ritmo del juego gracias a un sencillo minijuego en tiempo real. Es cierto que esta secuela hereda mucho del encanto de su antecesor y que no hubiese estado mal una mayor variedad escenográfica, más secuencias cinemáticas o más interacción con los personajes secundarios... Pero la realidad es que se trata de una secuela sobresaliente, llena de novedades y con un trabajo narrativo digno de una novela. ■



SE NOTA QUE ALGUNOS splicers han ido al gimnasio en estos 10 años.



AHORA ES POSIBLE DISPARAR y usar plásmidos al mismo tiempo.

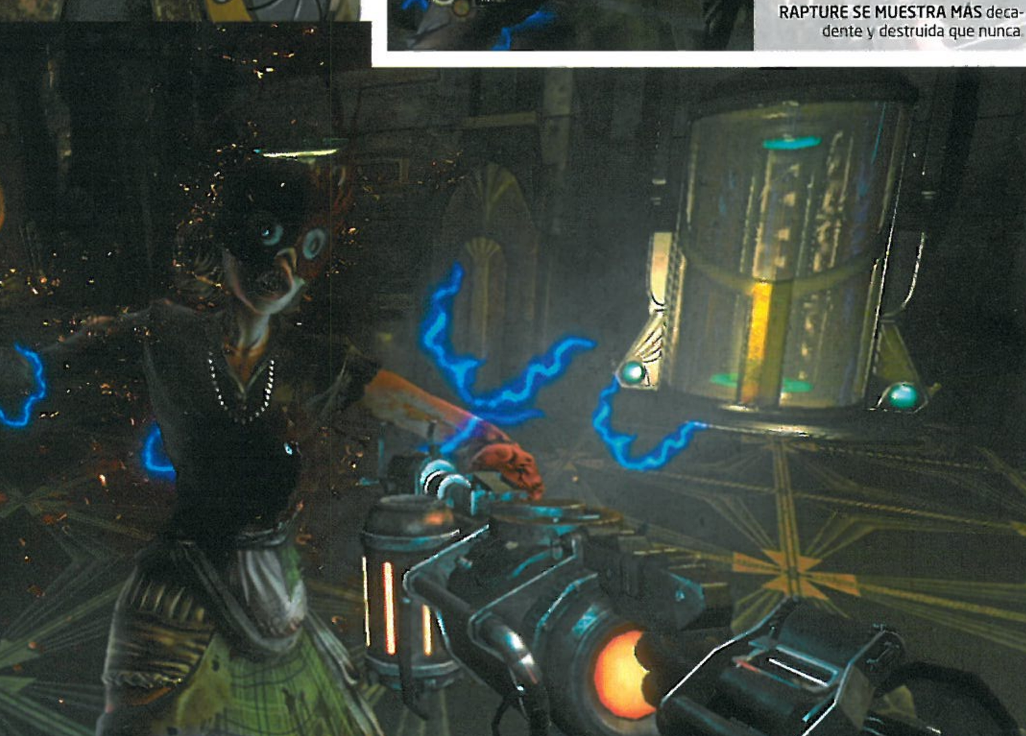


RAPTURE SE MUESTRA MÁS decadente y destruida que nunca.

Armas, mejoras y municiones especiales

HAZ TRAMPAS

El sujeto Delta es el Big Daddy con el que jugamos y, al tratarse de un prototipo, cuenta con un potente arsenal y libre albedrío para utilizarlo. Además del taladro con el que podemos realizar embestidas bestiales, también portamos una ballesta que clava a los enemigos en la pared, una metralleta, una máquina de clavos, un lanzamisiles, etc. Pero gracias a las municiones especiales, estas armas más o menos clásicas se convierten en una fiesta de trampas que, junto a los plásmidos, consituyen una auténtica pesadilla para los enemigos: minas antipersona, clavos que saltan cuando se acercan, municiones explosivas y la posibilidad de lanzar a los splicers por los aires son algunas de las posibilidades.



ACTUALIDAD REPORTAJE AVANCES **ANÁLISIS** MÓVILES HARDWARE TRUCOS MÁS QUE JUEGOS COMUNIDADES GUÍA DE COMPRAS

PC PS3 360 ALIENS VS PREDATOR

EL ESPACIO YA NO ES UN LUGAR SILENCIOSO

Porque aunque Alien sea un mito pop de los 80, lo cierto es que el Depredador y la historia alrededor de ambos personajes bien podrían haber protagonizado un filme de los años 50.

'Aliens' de James Cameron, en mayor medida que el de Ridley Scott, ha servido de inspiración para series de cómics, novelas, etc... Si retrocedemos en el tiempo a los títulos de 8 bits, nos encontramos en 1984 con un *Aliens* de Am Soft que se asemejaba mucho a un título de estrategia y que bebía directamente de la primera película. No sería hasta dos años después cuando Electric Dreams (Activision) publicababa su *Aliens* inspirado en el segundo filme, que representaba un avance de los FPS en primera persona y que se convirtió en lo mejor hasta la fecha.

Pasaron los años y varias plataformas vieron versiones del mito tanto desde el punto de vista del depredador, en las versiones de Master System, o el *Alien 3* de Probe. Pero realmente no fue hasta la aparición de *Aliens vs. Predator* de Rebellion en 1999 cuando la serie alcanzó un nivel jamás visto hasta la fecha.

El título que tenemos entre manos es, directamente, un remake de aquel clásico de PC publicado por Atari. La base jugable de ***Aliens vs. Predator*** no es otra que la de poder escoger a cual de las tres 'razas' quieres representar en un hipotético 'crossover' donde marines, depredadores y aliens comparte universo, tal y como nos contaron en las películas homónimas, más en el interesante primer título que en el desastroso segundo.

Una de las principales características del título original de Rebellion era precisamente esa: la posibilidad de jugar con cada uno de estos pesos pesados de la imaginería sci-fi de los últimos veinte años; con sus características especiales y 'molonas' a tu servicio. Como no puede ser de otra manera, el uso de los diferentes tipos de visiones del depredador, —en este título resumidas a dos—, sus garras, bombas y el omnipresente láser del hombro, amén de su espectacular sistema de ocultación será la base de las técnicas de caza de la campaña del depredador. Porque ***Aliens***


LOS AGARRES INCLUYEN UNA suerte de 'fatalitys' espectaculares y muy sangrientos.



EN NIVEL ALTO
EL aspecto de los protagonistas es espectacular

TANTO ALIENS COMO DEPREDADORES destrozarán a los humanos brutalmente.

LAS ARMAS Y LA OCULTACIÓN DEL DEPREDADOR SON ESPECTACULARES, PERO MÁS SU CAPACIDAD DE SALTO

vs. Predator está dividido precisamente en tres campañas, una por raza, por lo que estamos convencidos de que completar las tres en los distintos niveles de dificultad será una experiencia que, al menos, tendrá una duración más allá de la media.

Ponerse en la piel de los marines es, sin duda, la experiencia más cercana al survival horror que nos puede ofrecer *Aliens vs. Predator*, más allá de meros espectadores, los marines visitan una base con la que se ha perdido, como no, el contacto en los últimos días: pasillos oscuros donde se ocultan los aliens que han huído y una extraña sensación de que algo invisible les está observando desde las alturas. Impagable.

De igual forma que en el título original, la campaña del alien nos pone en la piel de uno de tantos experimentos militares en una base exterior, donde un corte de energía —¿cuántos van ya?—, provoca el fallo de las cámaras de contención que guardan a los especímenes y ya tenemos una base llena de criaturas, en este caso amigas, que campan a sus anchas entre los aterrorizados humanos. El movimiento del alien, capaz de desplazarse por cualquier superficie y su esteroscópica »

> Que sean tres juegos en uno más el multi.
> La optimización.
> La acción salvaje y desenfrenada.

Arriba y abajo

> En nivel medio la calidad gráfica es algo justa.
> Manejar el alien es tan complicado como en su predecesor. ¡Estate quieto!.

Tres formas de acabar con tu enemigo

MODO MULTIJUGADOR

Junto a las tres campañas distintas, lo que hace especialmente atractivo el hecho de controlar a las tres especies que protagonizan el juego es su modo multijugador. Las grandísimas diferencias entre aliens, depredadores y marines obligan al jugador a aprender a controlar las ventajas y desventajas de cada uno de ellos si se quiere conseguir la victoria. El alien es rápido y letal en distancias cortas, el marine detecta a los enemigos y su potencia de fuego es devastadora y el depredador tiene lo mejor de las otras dos razas... Junto al clásico Deathmatch, el título de Rebellion presenta modos de juego como Caza Predator (un jugador es el Depredador y los demás son marines; si un marine acaba con el Depredador, le arrebata el puesto), Plaga (un jugador comienza siendo alien y los demás marines; cuando un marine muere se convierte en alien y se une al equipo contrario), Dominación y Superviviente.







Aliens vs Predator

Género: **Shooter**
Desarrolladora: **Rebellion**
Editora: **Sega**
Precio: **69,99€ (PS3 y Xbox 360); 49,95€ (PC)**
Jugadores: **1**
Online: **18**
Idioma:
Voces
Textos

Pegi





Las notas



Gráficos 9.0
Sonido 9.0




Jugabilidad 9.5
Adicción 9.3

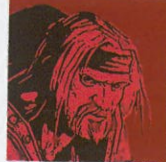
Nota final



9.3

La opinión

VOLVER A ENCARNAR a una de las razas en liza en este clásico de la acción FPS es un lujo, sobre todo si tiene la calidad y la optimización del título de Rebellion. Tenemos un nuevo referente para el juego en red y campañas espectaculares.



Por 'Duardo'

EL DEPREDADOR ES TREMENDAMENTE podesoro, los humanos estarán aterrorizados



EL MODO SINGLE A MUERTE PERMITE PRACTICAR CONTRA OLEADAS DE XENOMORFOS



LA VISIÓN TÉRMICA DEL depredador permitirá detectar enemigos en zonas boscosas u ocultas.

» visión es todo un reto, al igual que en el título de 1999. En más de una ocasión perderás la noción de la verticalidad y no sabrás por dónde te desplazas, pero tendrás que acostumbrarte, pequeño amigo xenomorfo.

El alien podrá realizar ataques a distancia, muy útiles para acercarse de forma rápida a un enemigo y, además, el componente estratégico se ve acentuado con la incorporación de la posibilidad de destruir fuentes de luz, golpeándolas con la cola, para así ocultarse en zonas oscuras.

Otra novedad jugable es la posibilidad de agarrar al enemigo y realizar una especie de 'fatality' muy espectacular y sangriento: el depredador puede arrancar de cuajo la cabeza y la columna vertebral de un humano y el alien le atravesará el cerebro con su lengua dentada. Todo un espectáculo de sangre y vísceras que hará las delicias de los más gore del lugar.

El multijugador era uno de los aspectos más destacados del título original y en esta ocasión no lo es menos, y permite el juego simultáneo de hasta dieciocho jugadores en siete modos de juegos distintos. Además, para aquellos valientes que prefieran practicar un poco antes, existe un modo para un jugador a muerte donde, en la piel de un marine, deberás aguantar oleadas de aliens: una auténtica gozada de tensión y correr como un descosido por los pasillos.

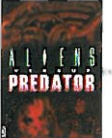
En último lugar dejamos el aspecto gráfico del juego. En PC, es cierto que necesitarás una buena máquina para poder activar el nivel alto, es más, una gráfica de 1Gb de VRAM se nos antoja totalmente obligada. En nuestras pruebas, saltamos de una tarjeta Geforce GTX275 de 896Mb a otra ATi Radeon HD5970 de 2Gb y el cambio es brutal, a parte de que podrás activar filtros. En ese sentido, ***Aliens vs. Predator*** no es ni *Crysis* ni *Uncharted 2*, aunque gráficamente es espectacular por un uso muy adecuado de los claroscuros y las iluminaciones. Las texturas a nivel medio nos parecen demasiado pobres, pero en alto se muestran muy bien.

Todo ello permite que el juego transcurra con una fluidez sorpendente. En muchas ocasiones nos hemos descubierto pensando: "ésto no puede ser, seguro que la carga poligonal es bajísima o las texturas malas" y aunque, como ya decimos, la calidad media es algo justa, la optimización alcanzada por los chicos de Rebellion es sencillamente espectacular. ■



LA CAMPAÑA DEL MARINE es, sin duda, lo más cercano a un survival-horror que nos vamos a encontrar.

Interferencias



ALIENS VS PREDATOR 99



FILM ALIENS VS PREDATOR

HALF LIFE 2





P7P55D-E Series

Diseñadas para rendir

Disfruta de lo último en rendimiento con Hybrid Technology. Diseñada en nuestros avanzados laboratorios, esta tecnología ofrece una optimización de recursos y eficiencia superior. El Hybrid Processor ajusta automáticamente la velocidad de la CPU y lleva el rendimiento al siguiente nivel. Para una mejor eficiencia y disipación de temperatura, Hybrid Phase combina Xtreme Phase y T.Probe, monitorizando y ajustando dinámicamente la temperatura y fase de los componentes. Hybrid OS también incluye ASUS Express Gate, para un acceso a internet mucho más rápido y sin necesidad de cargar el Sistema Operativo. Las series ASUS P7P55D-E son las primeras placas base en soportar USB 3.0 y SerialATA 6 GB.



Soporta Intel® Core i7
Intel® Core i5
Intel® P55 Express Chipset
Dual channel DDR3 2133 (O.C.) Max. 16GB
3 x PCI Express 2.0 x 16 slots
Soporta USB 3.0
Soporta SATA 6.0 GB/s







Nº1 en Rendimiento, Seguridad y Fiabilidad

PS3 360 DANTE'S INFERNO

BIENVENIDO AL VERDADERO INFIERNO

Visceral Games y Electronic Arts nos ofrecen su particular visión de *God of War* a través del primer juego de la historia basado en un poema.

No os equivoqueis; ***Dante's Inferno*** está basado en un poema (para ser exactos, en un tercio de la obra 'La Divina Comedia' de Dante Alighieri), pero no tiene nada que ver con 'Volverán las Oscuras Golondrinas' de Becker... En el Infierno de 'La Divina Comedia', el protagonista se enfrenta a la Muerte, sufre el asesinato de sus seres queridos (su padre y su amada) y se embarca en una aventura que le llevará al averno, al que llegará en busca de su querida Beatriz, que le ha sido arrebatada por el mismísimo Lucifer. Ya no parece el típico poema, ¿verdad? En su periplo, Dante tendrá que cruzar un total de nueve zonas: limbo, lujuria, gula, avaricia, ira, herejía, violencia, fraude y traición. Cada una de las mencionadas zonas estará repleta de una gran cantidad de enemigos (algunos de ellos 'exclusivos' para cada escenario) y, al final de la mayoría de los niveles, no faltará el enfrentamiento con el jefazo de turno.

Las pantallas lo evidencian y nosotros lo atestiguamos: ***Dante's Inferno*** es una copia de *God of War*, argumento épico, gigantescos enemigos, magias variadas, sangre a raudales, eventos QTE para dar

Qué cruz, señor, qué cruz...

MAGIA Y FUERZA BRUTA

Aunque la principal arma de Dante es la guadaña arrebatada a la Muerte en la primera escena jugable, también tendremos la posibilidad de lanzar proyectiles en forma de cruz a los enemigos. A medida que avanzamos en el juego, conseguiremos nuevos ataques mágicos como el hielo (de aspecto ridículo), una protección conseguida en el nivel de la lujuria, etc.

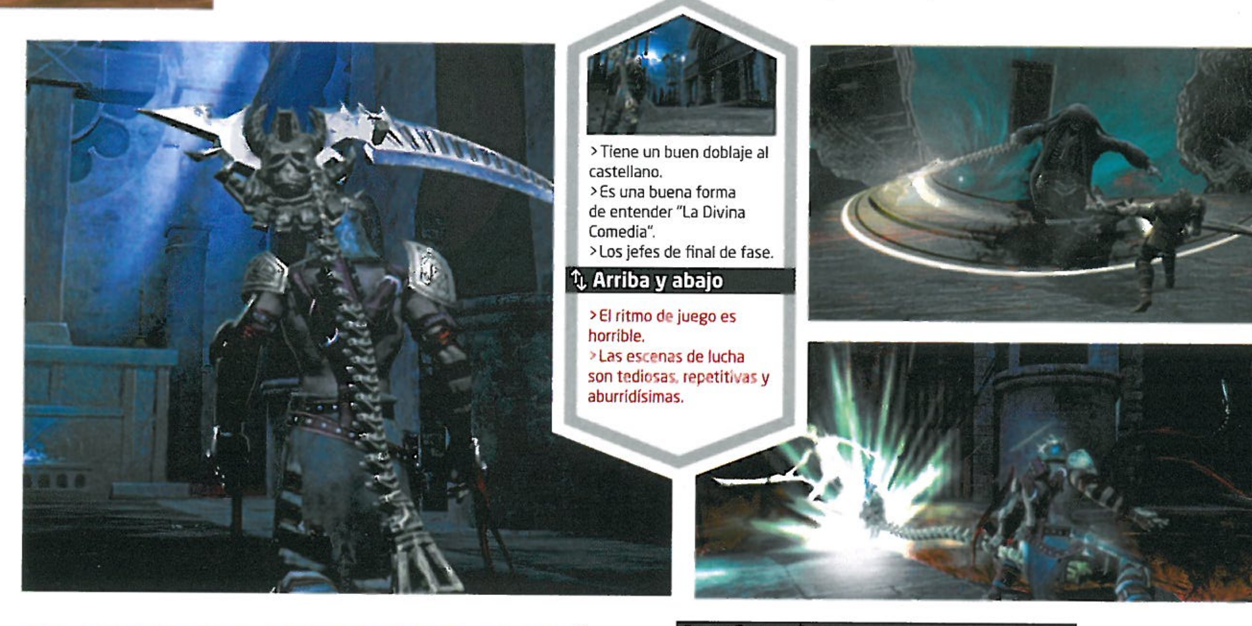




y tomar (sobre todo a la hora de acabar con los enemigos)... ¡ambos juegos hasta comparten los controles! Eso sí, no todo iba a ser una copia... Visceral Games se ha sacado algún que otro as de la manga para superar a los títulos creados en exclusiva para PS2 por Santa Monica Studio, aunque ya adelantamos que el apartado gráfico no está entre dichos ases (y recordad que lo estamos comparando con juegos de PS2).

El desarrollo y, por ende, la jugabilidad de *Dante's Inferno* estará condicionado por el altísimo nivel de personalización de su personaje protagonista; aunque no cambiaremos en ningún momento el arma principal ni el aspecto de Dante, podremos ir decidiendo la dirección en la que evolucionan sus habilidades. Prácticamente todos los enemigos pueden ser eliminados, condenados o absueltos. Mientras la primera opción única- »

SI LA MUERTE ES el primer enemigo, imaginad lo que viene después.



> Tiene un buen doblaje al castellano.
> Es una buena forma de entender "La Divina Comedia".
> Los jefes de final de fase.

Arriba y abajo

> El ritmo de juego es horrible.
> Las escenas de lucha son tediosas, repetitivas y aburridísimas.

EL PRIMER ENEMIGO SERÁ LA MISMÍSIMA MUERTE; DESPUÉS, NOS ESPERARÁ UN AUTÉNTICO INFIERNO

Interferencias


GOD OF WAR


LA DIVINA COMEDIA


BAYONETTA

PS3 360



Dante's Inferno

Género: **Acción/Aventura**
Desarrolladora: **Visceral Games**
Editora: **Electronic Arts**
Precio: **69,95€**
Jugadores: **1**
Online: **DLC**
Idioma:
Voces
Textos

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Adicción
8.0	9.0	7.5	7.4

Nota final



La opinión

SU INCONSISTENTE ESTILO gráfico y su lamentable ritmo de juego marcan al título de Visceral Games desde el principio. A medida que se avanza en la historia, se gana en posibilidades y, con ellas, en diversión, pero no puede compararse a un *God of War*.



Por Lázaro "Doc"

mente nos reportará almas para canjear por nuevas habilidades, la condena aumentará nuestro nivel de impiedad (posibilitando la adquisición de técnicas físicas) y la absolución nos permitirá potenciar los poderes mágicos. Por este motivo, los primeros compases del juego resultan aburridísimos, ya que no contaremos con apenas combos y poderes especiales. Junto a estos, también contaremos con la posibilidad de utilizar un determinado número de reliquias encontradas por el escenario, que darán a Dante ciertos poderes y propiedades como el aumento del tiempo para poder realizar counter a los ataques enemigos, un mayor delay a la hora de encadenar combos (para poder aumentar el número de golpes entre diferentes enemigos), un multiplicador de las almas conseguidas, etc... En su desarrollo también influyen otros objetos como las Monedas de Judas y las Lágrimas de Beatriz; aparte de eso y, como hemos dicho, ***Dante's Inferno*** no es ni más ni menos que una imitación de *God of War*. No es que el juego de Visceral Games sea malo, simplemente da la sensación de que sus desarrolladores han creído que con una historia épica, una banda sonora de coros místicos y un

LOS JUICIOS DE SANTA LUCÍA AÑADIRÁ UN COOPERATIVO

montón de sangre, fuego y vísceras bastaría para hacer un buen juego, pero se han dejado algún que otro detalle en el tintero. El ritmo, que Santa Monica Studio supo manejar a la perfección en los *God of War* para PS2, es uno de esos detalles:



CUANDO VENZAS A ESTOS gigantescos seres, podrás controlarlos.

Dante's Inferno está compuesto por tediosas escenas de batalla en las que los enemigos se repiten continuamente y simplones puzles que no tienen ninguna correlación, aderezado con la inclusión de secretos excesivamente fáciles de encontrar. Técnicamente, sólo algunos detalles como su estable frame rate y el diseño de algún que otro enemigo se salvan, porque hay elementos como la magia de hielo que parecen sacados de un juego de 16 bits. Y cómo podríamos olvidarnos de su horrible cámara (automática) y de la detección de colisiones y plataformas más lamentable de la actual generación: te verás repitiendo el mismo salto, que misteriosamente harás mal por culpa de un muro invisible, infinidad de veces. En ocasiones da la sensación de que Visceral Games ha intentado ir un poco más allá que *God of War*, pero sólo en lo que respecta a su



LOS JEFES DE FINAL de fase son lo más espectacular del juego.

LA MAGIA ES MÁS poderosa que la guadaña.



LOS ENFRENTAMIENTOS SON DEMASIADO largos y aburridos.

contenido y en una dirección que no nos parece muy correcta: jugabilidad no tiene mucha, pero sangre y pechos femeninos... en 2D, en 3D y de todos los colores.

Sólo nos queda esperar al primer contenido descargable del juego, *Los Juicios de Santa Lucía*, disponible a partir del 29 de abril y en el que se incluirá un modo multijugador y un 'creador de desafíos' para tener un juego en condiciones. O, por supuesto, esperar a *God of War III*.

A LA VENTA EN FEBRERO

¡DIVIÉRTETE CON TUS AMIGAS Y ARRASA EN LA PASARELA Wii!

SUPER MODELO

SÓLO 39,99 €
EXCLUSIVO Wii™

ELIGE TU *mejor modelo*

APRENDE A COMBINAR PARA SACARTE TODO EL PARTIDO

Aprende a desfilar

SESIONES DE FOTOS, MAQUILLAJE...

★ TU PDA LISTA

MANTÉN AL DÍA TODOS *tus contactos*

★ ¡CREA TU PROPIO ESTILO! ★

La mejor **MODELO** *eres tú*

Enamórate esta primavera

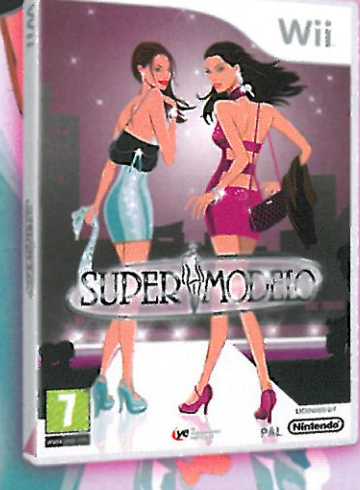
★ TUS DECISIONES Y TU ACTITUD SON CLAVES

PARTICIPA EN EL CONCURSO DE LA MEJOR MODELO

COMPITE CONTRA OTRAS MODELOS Y UN JURADO









KOCH MEDIA



Wii

Con la colaboración de AMERICAN Perez

All logos and artworks are the property of their respective owners.
Wii IS A TRADEMARK OF NINTENDO.

PC PS3 360 BATTLEFIELD BAD COMPANY 2

BORRACHERA DE PLOMO Y DESTRUCCIÓN

Preston Marlowe vuelve a la carga junto a sus tres alocados compañeros con un único objetivo: salvar al mundo de una guerra nuclear.

Cuando hace algo más de cuatro años los responsables de la saga *Battlefield* anunciaron que estaban creando una nueva entrega enfocada sobre todo al juego en solitario para esta franquicia, que siempre había sido eminentemente multijugador, no confiamos demasiado en el resultado final.

El título en cuestión resultó ser un éxito a la altura del nombre que utilizaba. Tanto es así que ha merecido incluso el desarrollo de una secuela. Nos referimos a *Battlefield Bad Company 2*, que llega tras dos años de espera.

Su premisa es básicamente la misma que la del original, es decir, ofrecer una experiencia para un jugador realmente sólida, pero sin descuidar en absoluto la experiencia para varios jugadores. Podemos decir que se han cumplido con creces los objetivos, creando un juego tan sólido que es capaz de mirar a la cara a sus principales rivales en el género de los shooters bélicos (¿alguien ha dicho *Modern Warfare 2*?) y no sentirse avergonzado.

En lo que respecta a la aventura principal, nos volvemos a colocar en el papel de Preston Marlowe como miembro de la



Trabajando en equipo
SISTEMA DE COMANDOS

Una de las novedades que los aficionados a esta saga más agradecerán es la inclusión de un sistema que nos permitirá formar una patrulla de cuatro soldados con nuestros compañeros. Esto nos permitirá reaparecer dentro de las partidas junto a cualquiera de nuestros amigos, hablar con ellos en cualquier modo de juego e incluso migrar de partida como si fuéramos un único jugador.
Esta mejora será muy agradecida en las partidas con gran número de participantes, pero especialmente en el modo Conquista.







> Un juego muy completo con un buen modo para un jugador y una experiencia multijugador excelente.
> Todos sus apartados técnicos.

Arriba y abajo

> Le falta el modo cooperativo y una mayor variedad de opciones competitivas.
> La destrucción a veces no es completa.

CADA JUGADOR PODRÁ PERSONALIZAR sus armas pero no su personaje.

PC PS3 360



Battlefield: Bad Company 2

Género: **FPS**
Desarrolladora: **DICE**
Editora: **Electronic Arts**
Precio: **69,95€ (PS3 y 360); 49,95€ (PC)**
Jugadores: **1**
Online: **SÍ**
Idioma:
Voces 
Textos 

Pegi



18

www.pegi.info

B-Company. Todo el elenco de personajes repite aparición, respetando toda su mala leche y el sentido del humor que les caracterizó en la primera entrega.

En esta ocasión se verán envueltos en una crisis global que podría desembocar en una guerra nuclear. Para evitarla, estos cuatro soldados lucharán en Alaska, las jungla boliviana, el desierto....Toda una suerte de localizaciones en las que, además, podremos reducir a cenizas prácticamente cualquier objeto o construcción gracias a lo que ha dado en llamar la propia desarrolladora como 'Destrucción 2.0'. De esta manera, podremos demoler completamente edificios a la vez que nuestros disparos deformarán incluso los objetos más pequeños de cada nivel.

La libertad de acción a la hora de explorar seguirá siendo la tónica dominante, aunque en esta ocasión parece que el tamaño de los mapas se ha limitado en cierta medida. Con lo que no se han cortado el equipo de desarrollo ha sido con el despliegue gráfico, por lo que ofrece todo un 'tour de force' de lo que los actuales sistemas de videojuegos pueden llegar a ofrecer, con detalles continuos (vegetación copiosa, animaciones perfectas, texturas y modelados en alta definición, destrucción espectacular...). Por supuesto, seguiremos encontrando montones de objetos secretos escondidos en cada nivel pero, desgraciadamente, a pesar de esto la aventura se acaba haciendo demasiado corta y poco rejugable como para recomendar el juego si no tenemos conexión a internet. No podemos negar que la variedad de situaciones y lo trabajado de la IA enemiga sean capaces de ofrecernos un reto constante y siempre divertido, pero...



GO, GO, GO... ¡ENEMIGO divisado en uno de los flancos!



TODA EXPLOSIÓN ESTARÁ ACOMPAÑADA de la destrucción de los escenarios circundantes.

Las notas

Gráficos	Sonido
9.0	9.2

Jugabilidad	Adicción
8.9	9.2

Nota final



9.1

La opinión

UN FPS MUY sólido en todos sus aspectos y capaz de entretener a cualquier aficionado a la acción. Tanto por su excelente modo historia como por las opciones multijugador merece un lugar destacado en el olimpo de su género.



Por Juan 'Xcast'





VUELVE PRESTON MARLOWE Y TODOS LOS MIEMBROS DE LA B-COMPANY, CON TODO SU HUMOR Y MALA LECHE



EN LA JUNGLA, LA nieve, pueblos... Pero el enemigo vuelve a ser ruso.

Requisito mínimos y recomendados

EL MEJOR PC PARA BC 2

Para que funcione correctamente en nuestro ordenador sus requerimientos deben ser iguales o superiores a:
- Sistema operativo Windows XP
- CPU Intel Core Duo a 2 GHZ
- 2 GB de memoria RAM
- 10 GB de espacio libre en el disco duro
- Tarjeta gráfica de 256 MB compatible con DirectX 9.0c.

Sus requisitos recomendados varían en:
-Sistema operativo Windows Vista o 7
-Intel Core 2 Quad o AMD Phenom X4
-Tarjeta gráfica de 512 MB VRAM compatible con DirectX 10

CAPAZ DE SITUARSE A LA ALTURA DE LOS MEJORES EN TODOS SUS ASPECTOS TÉCNICOS Y JUGABLES

En cambio, si podemos conectarnos a los servidores remotos de EA, la experiencia online complementa a la perfección al modo monojugador, convirtiendo al título de DICE en una opción más que recomendable. En esta vertiente de su jugabilidad veremos por primera vez cómo la saga *Battlefield* intenta alejarse de los batallas masivas de otros títulos de la franquicia, ofreciendo gran flexibilidad respecto al número de miembros de cada equipo. Encontraremos desde batallas con cuatro equipos de cuatro soldados hasta duelos a muerte en versiones reducidas de los 8 mapas incluidos, pasando por supuesto por variantes del modo Conquista y Rush que tanto éxito han tenido en anteriores iteraciones de *Battlefield*. Estas batallas darán cabida hasta 24 jugadores en PS3 y 360 o 32 si jugamos en PC. Quizá sea un número inferior al que estamos acostumbrados, pero en *Bad Company 2* la prioridad ha sido optimizar la experiencia de juego para todo tipo de jugadores. Además la estabilidad de las partidas está más que asegurada gracias a la inclusión de servidores dedicados.

Como no podía ser de otra forma, también aprovecha las innovaciones de anteriores juegos del género para presentar todas las opciones posibles y deseables por la comunidad de jugadores. Por ejemplo, veremos una mejora continua en el equipo de nuestros soldados gracias al sistema de experiencia que incorpora, no se olvida tampoco del sistema de clases de todo *Battlefield* (aunque en este caso las reduce a únicamente cuatro: soldado, ingeniero, reconocimiento y médico) y eso sin olvidarnos de la importancia del combate con vehículos para cualquier título de esta saga. *Bad Company 2* ofrece más posibilidades en este aspecto que cualquiera de sus rivales, siendo capaz de situarse a la altura de los mejores en todos sus aspectos técnicos y jugables.

Interferencias



SOPA DE GANSO — BATTLEFIELD 1942 — MODERN WARFARE 2



PARECE QUE EL TENIENTE nunca va a conseguir retirarse.



LA DESTRUCCIÓN DE LOS escenarios luce gran detalle.



LOS VEHÍCULOS SON UNA de las grandes bazas de nuestro equipo.



EN EL MULTIJUGADOR SERÁ obligatorio cooperar.



SÓLO MARCA TE TRAE LAS MEJORES MARCAS
DESCÁRGATE LA CARTILLA EN www.marca.com/promociones
GRATIS* UNA CAZADORA PANAMA JACK
GRATIS*
PANAMA JACK NATURAL LIFE & STYLE
territorio nacional hasta agotar existencias (40.000uds.). Bases disponibles en www.marca.com/promociones
ELIGE TU TALLA
M | L | XL
M EXCLUSIVO PARA MARCA
PANAMA JACK, UNA MARCA QUE NO NECESITA PRESENTACIÓN.
GRATIS* SÓLO CON MARCA
Sólo MARCA te podía ofrecer en exclusiva esta moderna cazadora para llevarla donde más quieras, porque las prendas de prestigio pueden lucirse en cualquier lugar. En el campo o en la ciudad, sólo es cuestión de vivir la aventura de todos los días. MARCA se sale.
*Sólo deberás abonar 3,95 euros en concepto de transporte y manipulación.
MARCA se sale
barcelona world race

NAPOLEÓN, A LA CONQUISTA DE EUROPA

Ya tenemos la versión final del título de estrategia de The Creative Assembley y lo que hemos visto nos ha gustado mucho. Descubre por qué.

Lo cierto es que el mes pasado ya adelantamos muchos de los aspectos de este ***Napoleon: Total War***. Tan sólo nos quedamos sin poder opinar sobre el multijugador o las batallas navales. Pero lo cierto es que también es ahora cuando podemos observar la nueva apuesta del estudio inglés en su totalidad y vemos que el resultado funciona.

Además de las novedades apuntadas en el avance, ***Napoleon: Total War*** presente un desarrollo de juego global muy cohesionado, donde las misiones de campaña, en el mapa de Europa o el norte de África, ofrecen un esquema de juego ágil en el que ir conquistando territorios, desarrollando tecnologías y construyendo edificios es lo suficientemente completo y, al mismo tiempo, sin complicación excesiva.

GRÁFICAMENTE, EL TÍTULO LUCE MUY BIEN GRACIAS A EFECTOS Y POSTPROCESADO

Multijugador

CAMPAÑA EN COOPERATIVO

Tras la exitosa experiencia de la beta en Steam de *Empire: Total War*, ***Napoleon*** incluye de serie la posibilidad de jugar la campaña en modo multijugador para dos jugadores por turnos. Al mismo tiempo, las opciones multijugador tradicionales de otras entregas de la saga están también disponibles. Sin duda, una buena noticia para los miles de jugadores online de la saga Total War.





PODREMOS PONERNOS EN LA piel tanto de las unidades napoleónicas como del resto de potencias europeas.



LA ARMADA INGLESA ES un hueso duro de roer en las espectaculares batallas navales.



EL MODO MAPA PERMITE gestionar nuestros ejércitos y ciudades en un entorno gráficamente muy vistosos.



LOS GENERALES PUEDEN ALENTAR a las tropas a no abandonar el campo de batalla en caso de baja moral.



LA FABRICACIÓN DE ARTILLERÍA depende de la construcción de edificaciones adecuadas para su producción.

Interferencias



EMPIRE: TOTAL WAR

MEDIEVAL II: TOTAL WAR

IMPERIAL GLORY

Arriba y abajo

> Los diseños de los personajes y de los escenarios.
> Los efectos de partículas, muy conseguidos.
> La jugabilidad y sencillez de su desarrollo.

> Innova poco en relación a otros títulos de la saga.
> Quizás la campaña de Napoleon es algo corta.

La posibilidad de crear nuevas unidades depende de la existencia de ciertos edificios. La de tecnologías, de facultades y gentilhombres, —a modo de héroes especializados—, asociados a su investigación. Los espías permitirán descubrir unidades enemigas o actos de sabotaje.

Las batallas navales presentan un aspecto visual inmejorable: La primera vez que nos veamos las caras con la flota inglesa las cosas serán difíciles, pero el manejo de nuestros navíos es cómodo y espectacular. Aporta un plus de diversión muy de agradecer.

En cuanto al desarrollo del título, el modo campaña permite recorrer varios momentos de la vida del general corso tanto en sus comienzos como en la invasión de Italia, la campaña de Egipto o la conquista de Europa. Al mismo tiempo, será posible desbloquear batallas históricas concretas siempre y cuando hayamos superado el capítulo de la campaña en la que tienen lugar.

Una opción muy interesante permite también ponerse en la piel de las otras potencias europeas como Rusia o Inglaterra y jugar batallas específicas con sus unidades exclusivas. De ahí las más de 300 que promete el título.

Napoleon: Total War soluciona los problemas de su antecesor *Empire* y ofrece una jugabilidad ágil y más ajustada. ■

PC



Napoleon: Total War

Género: **Estrategia**
Desarrolladora: **The Creative Assembley**
Editora: **Sega**
Precio: **39,95 €**
Jugadores: **2**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces
Textos



Pegi



www.pegi.info

Las notas



Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Adicción
9.0	8.5	9.0	9.0

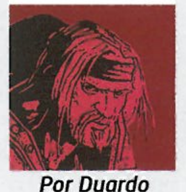
Nota final



9.2

La opinión

SU BIEN MEDIDA jugabilidad y ajustada complejidad convierten a ***Napoleon: Total War*** en un acierto en el devenir de la saga. Unas batallas navales espectaculares y la deseada opción cooperativa lo convierten en un salto cualitativo desde *Empire*.



Por Duardo

PC STAR TREK ONLINE

GRÁFICAMENTE STAR TREK ONLINE es una auténtica gozada

LLEGA A DÓNDE NADIE HA LLEGADO TODAVÍA

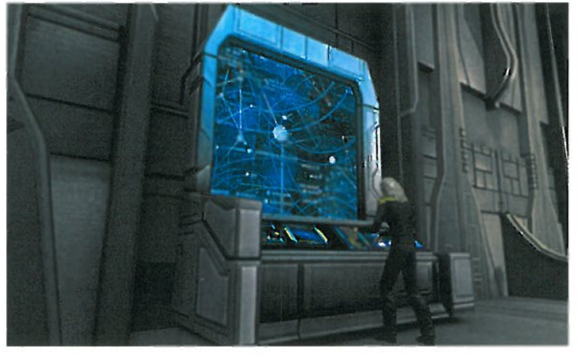
Cryptic da un salto de gigante con *Star Trek Online* y acerca la estructura de juego de *Eve Online* al RPG espacial tradicional como *Anarchy Online* o *Star Wars Galaxies* con muchos aciertos.

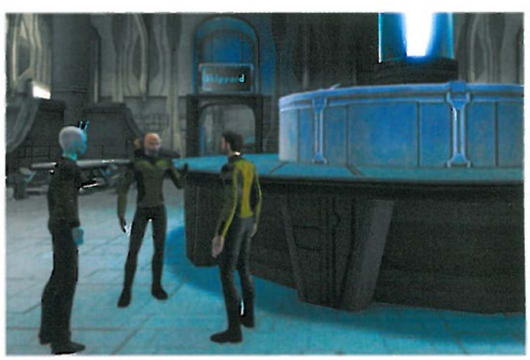
Un título como *Star Trek Online* tiene a cierto sector del público ganado. A los que no sentimos la pasión 'trekkie' nos puede resultar extraño esta especie de freakismo, a pesar de ser admirador de la serie original, que yo me tragué con gusto hace años en las autonómicas. Pero es cierto que existe gente capaz de hablar en 'klingon' y de recitarte toda la tripulación con nombres y apellidos del U.S.S Enterprise, generación tras generación.

Pero *Star Trek Online* ofrece más que un sueño hecho realidad para los aficionados a esta saga. El nuevo MMO de Cryptic hace suyo el principio de que si alguien quiere jugar a un *WOW*-like, juega a *WOW*. Y es cierto.

Star Trek Online es un MMO-RPG que no se parece en nada a *WOW*, ni en su modelo de leveleo, ni en sus misiones cooperativas, ni en sus 'mazmorras' instanciadas, ni en su 'crafting', etc... Pero no creáis que es cien por cien original: pasaremos el ochenta por ciento del tiempo de juego montados en nuestra nave, a la que podremos incluso nombrar. En este apartado visitaremos sectores donde resolver misiones de todo tipo: de combate, de salvamento, de exploración, etc... Muchas de ellas pueden ser compartidas con otras naves de personajes jugadores y aquellas verán su dificultad elevada. Durante su desarrollo, *Star Trek Online*

LAS FASES DE TIERRA incluye, por supuesto, una visita a la base terrestre orbital donde se encuentra el banco, la subasta, los intendentes, misiones, etc... Y un poco de ocio para comandantes estresados.







EL PVP DEL JUEGO permite enfrentar a diferentes facciones tanto en el espacio como en tierra.

Tu nave, tu amiga

CONSTRUYE LA NAVE DE TUS SUEÑOS

A partir del nivel 6 ya podrás empezar a comprar más naves para tu flotilla. Pero ya desde el principio, una de las funciones vitales del juego es el mantenimiento y evolución de tu nave: desde el minuto cero podrás darle el aspecto que más te guste sin gastar dinero del juego. ¿Quieres una réplica de la U.S.S. Enterprise? Puedes. ¿Quieres ir más allá? El disco principal, propulsores, el puente, colores, todo es configurable.

recuerda mucho a *EVE Online*, el título del que el MMO de Cryptic bebe directamente. Hay muchas cosas que te recordarán a él: el manejo de la nave, el uso de los escudos deflectores por zonas e incluso los 'buffs' de velocidad, armas, objetivos, etc... Todos ellos en una barra de acción similar a la de cualquier MMO. Pero ***Star Trek Online*** también innova con el añadido de los oficiales: parte de tu tripulación especializada en una 'senda' de conocimiento que permitirá convertir tu nave en una máquina mucho más efectiva. En definitiva, que hay 'leveling' tanto de nave como de oficiales, además del tuyo propio como comandante. Las combinaciones resultantes son sorprendentes.

En tierra, el juego recuerda algo más a títulos futurista del género como *Anarchy Online* o incluso *Star Wars Galaxies*. Tanto en la superficie de los planetas como en el interior de otras naves nos acompañará siempre algún oficial y, en ciertas ocasiones, dos o tres miembros de la tripulación con traje rojo (de los que siempre mueren, según la tradición 'trekkie'). A este nivel la experiencia es algo más convencional aunque incorpora un sistema de flancos para el ataque que puede decidir el resultado. Este factor estratégico, incorporado al 'leveling' de siempre, que aquí es distinto al venir condicionado no a la experiencia acumulada en sí si no al gasto de puntos de nivel en mejora de características, convierten a ***Star Trek Online*** en un título espectacular que se parece a todos y no se parece a nadie. ■

>Las texturas y efectos de luz: De lo mejor en un MMO.
>Que aporta un soplo de aire fresco a los MMO actuales.

Arriba y abajo

>Que no esté en español, lamentable.
>Deseamos que las misiones espaciales no se vuelvan repetitivas.



SÍ, LOS KLINGONS SIGUEN siendo los malos de la película. ¿O no? Escoge uno y disfruta

Interferencias



EVE ONLINE



ANARCHY ONLINE

KOTOR



Star Trek Online

Género: **RPG online**
Desarrolladora: **Cryptic Studios**
Editora: **Atari**
Precio: **49,99€**
19,95€ (mensual)
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces 🇬🇧
Textos 🇬🇧

Pegi



Las notas

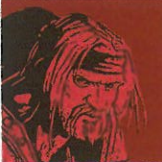
Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Adicción
9.0	9.0	8.0	8.5

Nota final



La opinión

SI NO SOIS 'trekkies' no os acerquéis a este ***Star Trek Online*** con miedo. El título ofrece experiencias online nunca vistas y un regustillo para aquellos que hayáis disfrutado de *EVE Online* o el primer *Star Wars Galaxies*. Eso sí, en inglés.



Por 'Duardo'

PC PS3 360 Wii NDS SONIC & SEGA ALL-STAR RACING

MARIO KART YA TIENE DUROS COMPETIDORES

Tras enfrentarse a Mario en los Juegos Olímpicos de verano e invierno y participar en un peculiar torneo de tenis, las 'mascotas' de Sega vuelven a la carga.

Una vez más, Sega vuelve a confiar en Sumo Digital para crear un 'todos contra todos' protagonizado por los personajes más conocidos de la compañía japonesa. Primero, la experiencia de Sumo con las conversiones de *Virtua Tennis 3* sirvió para dar vida a *Sega Super-Star Tennis*; ahora, *Out-Run* y *Mario Kart* sirven de inspiración a los desarrolladores británicos para dar vida a un título de conducción protagonizado por los personajes más conocidos de Sega. A Sonic, Tails, Shadow, Knuckles o el Dr. Robotnik se le unen otros personajes de la talla de Akira y Jackie (*Virtua Fighter*), Ryo Hazuki (*Shen Mue*) o Aiai (*Monkey Ball*). Cada uno de los veinte vehículos del juego (veintidós en la versión para Xbox 360, veintiuno en Wii) tienen un aspecto y unas características muy diferentes que cada tipo de jugador encontrará de su agrado, de un modo similar a lo que ocurre con la saga *Mario Kart*.

También, al igual que en el título de conducción de Nintendo, uno de los factores clave de cada carrera será la obtención de diferentes armas e ítems que acelerarán la velocidad de nuestro vehículo, nos

Derrapes y armas de fuego

GANA A TODA COSTA

Al igual que en la saga *Mario Kart*, podrás atacar a los demás corredores con ítems y proyectiles de todo tipo, así como protegerte de sus ataques con barreras protectoras. Pero sin duda, la mejor forma de avanzar posiciones es a través de los derrapes al más puro estilo *Out-Run*: cuanto más largo sea el derrape, mayor y más largo será el 'acelerón' que recibirá tu vehículo a cambio.




LOS PROTAGONISTAS DE JET Set Radio también aparecerán en el juego.

LOS ESCENARIOS Y LA banda sonora también son de clásicos de Sega.

> El sistema de derrapes es de lo más divertido.
> Cameos de personajes como Nights, Akira y Jackie (VF), Ulala (Space Channel 5)...

Arriba y abajo

> El motor gráfico tiene algún que otro altibajo en su frame rate.
> El diseño de algunos vehículos es algo tosco.


COCHES, MOTOS, PLATANOS CON ruedas... en el título de Sega todo vale.

SONIC, RYO HAZUKI (SHEN-MUE), ALEX KIDD Y HASTA VEINTE MÍTICOS PERSONAJES DE LA COMPAÑÍA NIPONA COMPETIRÁN EN LAS LOCAS CARRERAS DE SONIC & SEGA ALL-STARS


HAZ UN DERRAPE LARGO y verás cómo acelera tu vehículo.

LA MOTO DE ALEX Kidd no es para principiantes.


EL DEPORTIVO DE SONIC es uno de los vehículos más equilibrados.

permitirán lanzar proyectiles a los demás corredores, crearán una barrera alrededor de nuestro coche, etc.

Por suerte, éste no es el único elemento decisivo en las carreras, ya que, como hemos mencionado, la última entrega de *Out-Run* ha inspirado la creación de *Sonic & Sega All-Stars Racing*: los derrapes maracarán la diferencia. Al pulsar el botón de freno, nuestro vehículo se pondrá en una posición de derrape similar a la de *Out-Run*. La cuestión es que, cuanto más largo sea el derrape, más duradero y más potente será el 'boost' de nuestro coche, haciendo obligado el abuso de 'drifting' para poder alcanzar los primeros puestos en las tres competiciones disponibles.

Junto a dichas competiciones, la oferta del juego se completa con varias pruebas de tiempo, una tienda para comprar nuevos vehículos (entre otras cosas) y nada menos que 64 misiones diferentes. ■

Interferencias


OUT-RUN 2006


SONIC THE HEDGEHOG 2


MARIO KART WII

PS3



Sonic & SEGA All-Star Racing

Género: **Conducción**
Desarrolladora: **Sumo Digital**
Editora: **Sega**
Precio: **59,95€(PS3, 360), 29,95€(PC), 49,95€(Wii), 39,95 € (NDS)**
Jugadores: **1-8**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces
Textos

Pegi


www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
7.6	8.9
Jugabilidad	**Adicción**
8.3	8.2

Nota final



SU APARTADO GRÁFICO es algo precario, pero su divertido desarrollo y el genial sistema de derrapes lo convierten en un arcade de conducción perfecto para disfrutar con amigos online y offline. Sus 64 misiones le dan mucha vida.


Por Lázaro 'Doc'





Maestro! Jump in Music

Género: **Musical**
Desarrolladora: **Pasta Games**
Editora: **Herederos del Nostromo**
Precio: **29,90€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma: **Textos**

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos 7.5 | Sonido 9.5
Jugabilidad 8.5 | Adicción 7.5



Nota final
8.5

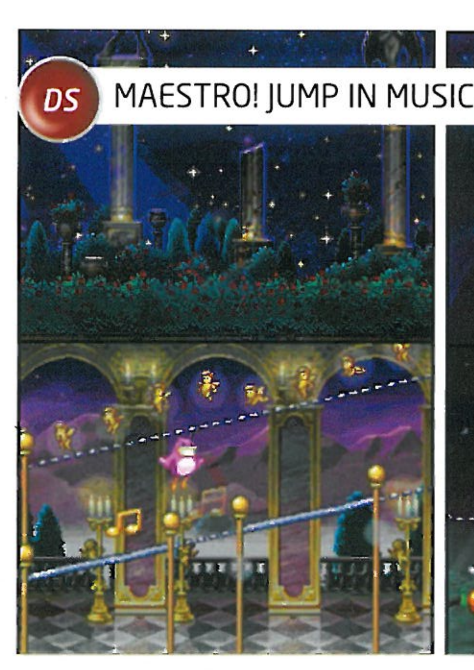
La opinión
UNA OPCIÓN PARA relajar la mente escuchando la música que propone el juego y que nos puede ayudar a incorporar la música clásica en nuestras listas. Como resultado, la mecánica del juego es tan sencilla como exigente y original.



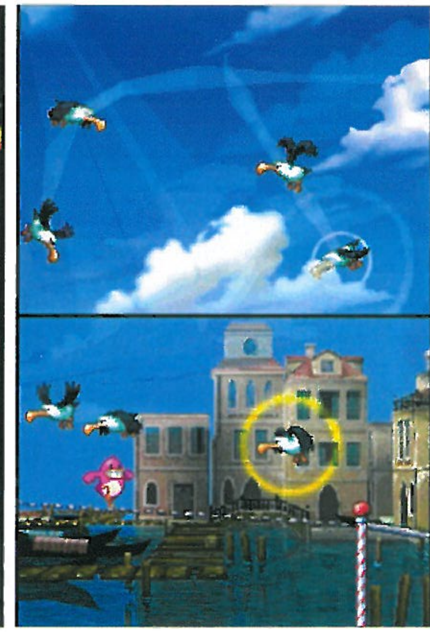


Por Ch. Antón

DS MAESTRO! JUMP IN MUSIC







MÚSICAS QUE APARENTAN SER PLATAFORMAS

Un pollo que avanza inexorable sobre idílicos paisajes mientras punteas cuerdecitas y burbujas al ritmo de la música más variada

Cuando el género de los juegos de ritmo y mímica empezó a saturarse el año pasado, parecía que la música había tocado techo en los videojuegos. Títulos como *Rhythm Paradise* demostraba lo contrario y este *Maestro! Jump in Music* vuelve a dar un imaginativo impulso a creadores que contemplan usar la música como vehículo a la diversión. Aunque en concepto puede parecer similar a los *Guitar Hero* o *Rock Band*, el juego de los franceses Pasta Games utiliza otro soporte algo más plataformero (aunque no es tal), al menos en el aspecto visual, y presenta a un personaje que necesita de nuestro buen hacer con las notas musicales para poder cruzar los niveles.

Sobre una mecánica de scroll lateral, el 'pollo' al que manejamos se desplaza hacia la derecha de la pantalla e irán apareciendo en escena una serie de cuerdas que puntear, burbujas que seguir con el lápiz o pompas que explotar (a veces con enemigo dentro y todo). Si no haces nada de todo esto no pasa nada, el pollo llegará igualmente al final del nivel, pero su porcentaje de acierto (que en ningún caso aparece en pantalla para mayor o menor tranquilidad del jugador) no será suficiente como para conseguir pasar al escenario siguiente. Es decir, que cada nota/acción de la fase se va sumando en una puntuación total que nos evalúa al final y nos dice si podemos seguir avanzando o debemos seguir intentándolo.

Maestro! Jump in Music ofrece una versión que igual es más repetitiva que la de *Rhythm Paradise*, pero menos que las de los otros juegos musicales, aportando originalidad y desaturando un género que parecía en decadencia. ■



CONEJOS SOBRE ZANAHORIAS VOLADORAS, un enemigo 'clásico'

Con paisajes naturales

ECLÉCTICO

La selección musical, de lo más ecléctica, tiene a bien combinar compositores de la talla de Albéniz con Erik Satie o The Animals... y queda de lujo. Todo ello, combinado con unos escenarios que recorren paisajes naturales, aunque quizá demasiado obvios: un bosque, un paisaje subacuático, una ciudad, una cordillera montañosa, etcétera... que dan un toque bastante vistoso gracias a la potencia y colorido.

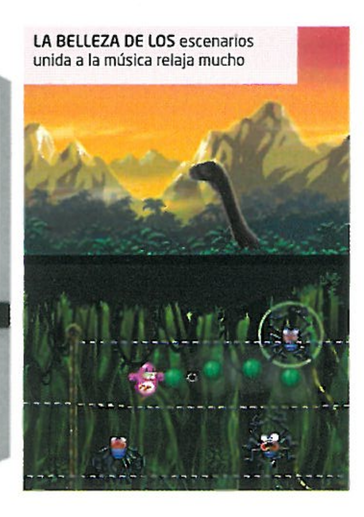


- La originalidad del concepto jugable
- Una buena selección musical.
- El diseño, tremendamente colorista

Arriba y abajo

- Algo repetitivo en la mecánica.
- Algún test demasiado exigente.
- Escasas modalidades.

LA BELLEZA DE LOS escenarios unida a la música relaja mucho





LAS HISTORIAS DE DISGAEA giran siempre entorno al inframundo.

>No hay nada mejor en el subgénero del Rol Táctico.
>Su sentido del humor.
>Los nuevos episodios y los modos sacados de Disgaea 3.

Arriba y abajo

>Sigue siendo prácticamente el mismo juego que el primero de la saga.
>Gráficos desfasados.
>Está en inglés.

AL INFIERNO TAMBIÉN SE LE NOTAN LOS AÑOS

Si algo funciona para qué cambiarlo. El lema preferido de Nippon Ichi empieza a pasarle mucha factura a una saga que no ha cambiado casi nada desde su origen.

Se puede decir sin miedo que cualquier Disgaea está por encima de sus rivales en el subgénero del rol táctico. El primer juego, *Hour of Darkness*, se convirtió en un referente gracias a un sistema de batalla más rico y lleno de posibilidades que ningún otro, y consiguió que a los mismísimos *Final Fantasy Tactics* se les vieran las vergüenzas. La inclusión de los 'geopaneles' -zonas de batalla que modifican las habilidades de los luchadores-, los combos por afinidad de varios de nuestros personajes y un sistema muy equilibrado en la distribución de habilidades hacían del título de Nippon Ichi una obra maestra.

A esto había que añadirle una historia cargada de humor y elementos tan originales como la Asamblea Oscura, una especie de Congreso de los Diputados demoníaco al que había que acudir cada vez que necesitábamos crear nuevos personajes o cambiar ciertas reglas de batalla.

Pero siendo tan brillante, *Disgaea* tiene un problema, y es que puedes ocupar todo el texto hablando del primer juego y da igual, porque es casi idéntico al último. Son otras tramas y otros personajes pero, salvo pequeños añadidos, no ha cambiado nada. Un gran juego de 2003 se ha convertido en un título anacrónico para 2010, que no justifica su compra salvo si eres un amante del rol táctico y no conocías la saga, algo bastante difícil. ■





Novedades

EL MISMO JUEGO CON ALGUNOS AÑADIDOS

Dark Hero Days no es más que una adaptación para PSP de Cursed Memories, la segunda parte de Disgaea que salió en España en 2006 para PS2. Incluye algunas novedades, como nuevos capítulos con otro protagonista, Axel, los Modos Machichange y Toss and Pass de Disgaea 3 para PS3 y algunos y personajes más.



TODOS LOS PERSONAJES DE Disgaea rebosan humor y personalidad.





Disgaea 2: Dark Hero Days

Género: **RPG Táctico**
Desarrolladora: **Nippon Ichi Soft**
Editora: **Digital Bros**
Precio: **29,99 €**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma: **Voces** **Textos**

Pegi



www.pegi.info

Las notas



Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Adicción
6.0	8.0	9.5	8.0

Nota final

7.8

La opinión

NO SE PUEDE negar la gran calidad de Disgaea, pero es discutible tanto su falta de innovación como el hecho de que Dark Hero Days sea un remake de *Cursed Memories* con pequeñas novedades. Tendremos que seguir esperando a que Nippon ichi se espabile.



Por D. Navarro





Star Ocean: Last Hope Intl.

Género: **RPG**
Desarrolladora: **Tri-Ace**
Editora: **Koch Media**
Precio: **59,95€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Textos
Voces

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos



Sonido



Jugabilidad



Adicción



Nota final



La opinión

EL TÍTULO DE Tri-Ace está a la altura de las circunstancias y tiene todo lo que se puede esperar de un RPG...Lo malo es que cuando lo analizamos ya habíamos probado FFXIII, y la diferencia es abismal. Aún así, Star Ocean sigue siendo un indispensable para los fans del JRPG.



Por Lázaro 'Doc'

PS3 STAR OCEAN: THE LAST HOPE INTERNATIONAL



LOS GRÁFICOS SON BUENOS, pero la inexpresividad de los personajes le baja puntos.

VE DESPACIO POR EL ESPACIO

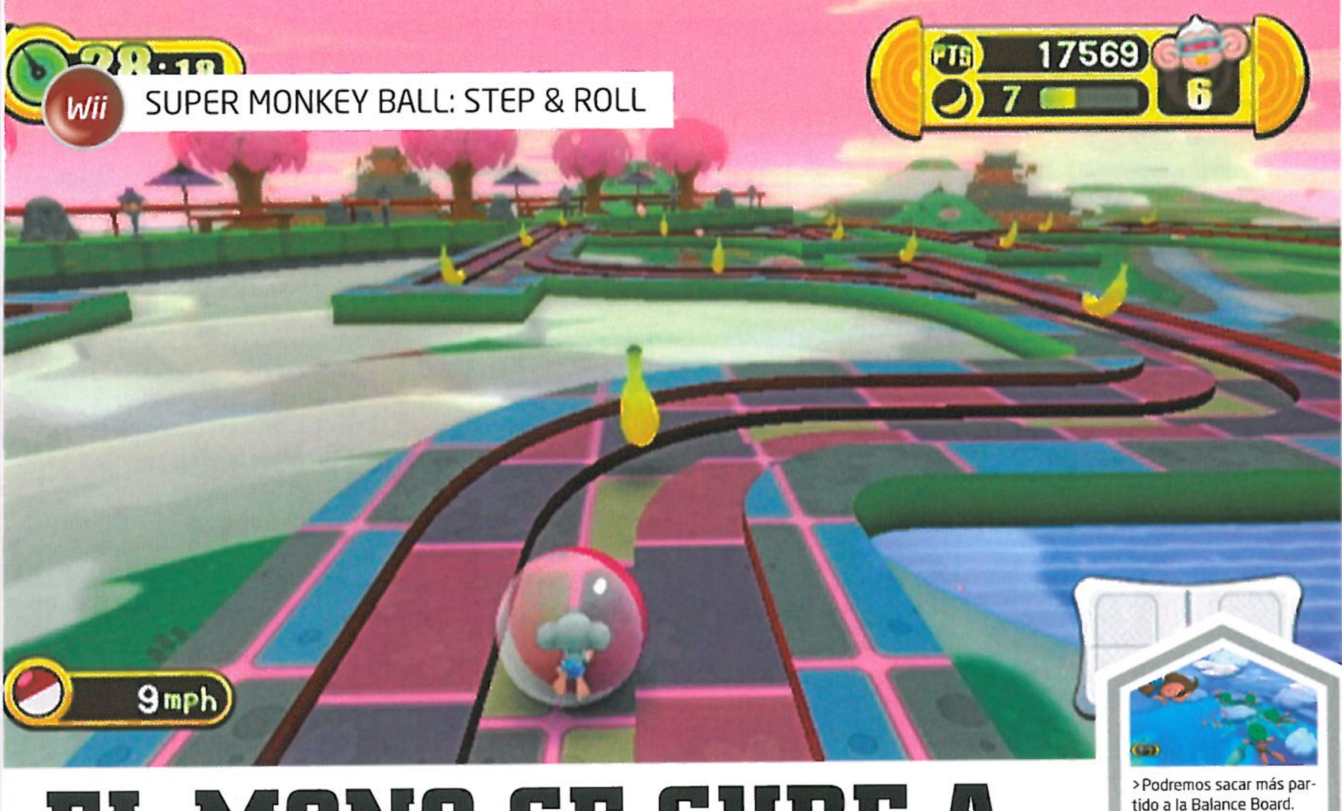
La "Space Opera" de Tri-Ace llega a PlayStation 3 con mejoras con respecto al *Star Ocean* original... pero en el peor momento.

Si hace tiempo nos quejábamos de los poquísimos RPG's japoneses que llegaban a nuestro país, ahora estamos sufriendo tal avalancha que resulta difícil escoger (aunque con *Final Fantasy XIII* en el mercado tampoco es una decisión demasiado complicada). El denso, y poco original, todo hay que decirlo, argumento del *Star Ocean* original para Xbox 360 está intacto en esta nueva versión, en la que volveremos a encarnar a Edge Maverick y a enfrentarnos a una misteriosa fuerza que amenaza con destruir a la humanidad. Siguiendo los cánones del género RPG en su vertiente japonesa, el juego se compone de escenas o secuencias de vídeo que van desgranando su argumento (algunas de ellas superan los treinta minutos), está protagonizado por andróginos personajes que, en este caso, tienen una nula expresividad en sus caras, y presenta un sistema de batallas por turnos en el que podremos decidir cual de los personajes controlar en cada momento, algo que, en la mayoría de los casos, condicionará el tipo de ataque realizado (cuerpo a cuerpo, proyectiles, magia, etc). A pesar de lo que pueda parecer por nuestro análisis, el título creado por Tri-Ace es un grandísimo JRPG, pero lo hemos probado después de *Final Fantasy XIII* y, francamente, no hay color.

Novedades para PlayStation 3

INTERNATIONAL VERSION

Junto a unos ligeros retoques visuales (hay que ver las dos versiones, una junto a la otra, para notar las diferencias), la versión creada en exclusiva para PS3 incluye algún que otro nuevo elemento. Podremos jugar con las voces en japonés y sustituir los 'avatares' poligonales en las batallas y los menús por los dibujos manga de la versión original. ¿No debería haberse llamado 'Japanese Version'?



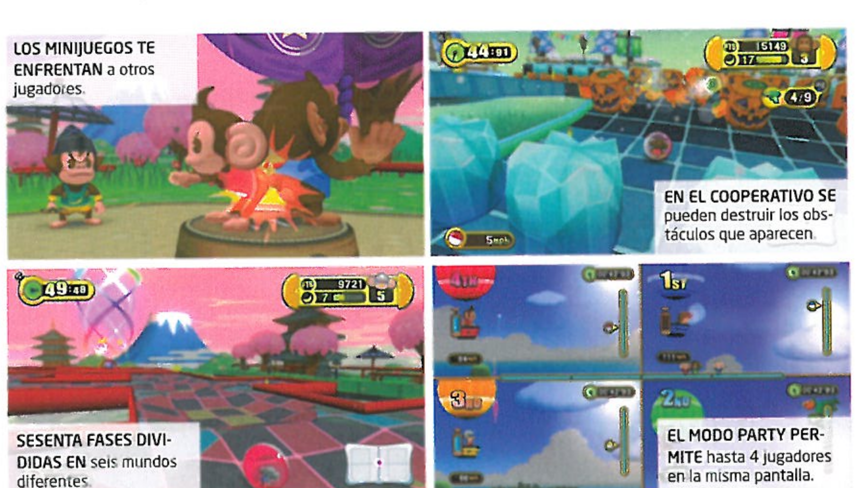
EL MONO SE SUBE A LA BALANCE BOARD

Sega rescata una de sus franquicias más originales para adaptarla al nada saturado control mediante Balance Board y hacerla multijugador

A falta de que Nintendo autorice o invente una bola gigante que ruede sobre sí misma para desplazarnos por escenarios, la opción que plantea Sega para estirar un poco más la saga de *Monkey Ball* incluye la opción de controlar a nuestro personaje con la Balance Board. Una solución obvia pero que plantea un reto físico a todos los que controlaban la tridimensionalidad y el equilibrio desde un pad, el mando de la Wii, o incluso un teléfono de esos que tienen acelerómetro.

Super Monkey Ball Step & Roll es claro en su propuesta pero no obliga a nadie a llevarla a cabo. Sugiere que utilices la Balance Board con un botón de on/off en la pantalla principal, pero el juego viene de serie para ser jugado con el wiimote. Por si alguien se ha perdido juegos anteriores, tendremos que manejar a un mono (hay 4 distintos) que, metido en una bola, tiene que llegar de un punto A a un punto B sobre una serie de plataformas voladoras que se van complicando a medida que avanzamos. Seis mundos con diez plataformas cada uno que constituyen un reto para el equilibrio y, sobre todo, para la paciencia. La partida se presenta en varias modalidades: un jugador fase por fase, dos jugadores (y esto es nuevo) donde uno controla la bola y el otro un puntero que permite disparar y destruir obstáculos (jugando con Balance Board y wiimote los (jugando con Balance Board y wiimote lo puede intentar uno sólo pero se complica) o el maratón que es la modalidad más arcade ya que con una única vida tienes que tratar de superar todas las fases (o la mitad de ellas), sin caerte ni una vez.

Además, este nuevo *Super Monkey Ball* incluye una modalidad más festiva y orientada al juego en grupo que permite hasta cuatro jugadores (ya sea simultáneamente o por turnos) en 21 minijuegos que, en el fondo, siguen contando con el concepto de dominar el equilibrio como base, pero introducen más elementos en escena como pueden ser el ritmo, la habilidad o los reflejos. ■



LOS MINIJUEGOS TE ENFRENTAN a otros jugadores.

EN EL COOPERATIVO SE pueden destruir los obstáculos que aparecen.

SESENTA FASES DIVIDIDAS EN seis mundos diferentes.

EL MODO PARTY PERMITE hasta 4 jugadores en la misma pantalla.

› Podremos sacar más partido a la Balance Board.
› Gran cantidad de minijuegos.
› Un colorista diseño gráfico.

Arriba y abajo

› El concepto muy poco innovador en el modo principal.
› Se esperaba que tuviese online para los minijuegos.



Super Monkey Ball Step & Roll

Género: **Plataformas/Party**
Desarrolladora: **Sega Studios**
Editora: **Sega**
Jugadores: **1 - 4**
Online: **No**
Idioma: **Textos:** 

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Adicción
7.0	7.5	8.5	8.7

Nota final

8.0

La opinión

JUEGOS COMO ÉSTE permiten superar la fase de saturación de party games en Wii con mejores propuestas que cuentan con ese toque adictivo que conlleva tratar de superar un reto, por tener una nueva forma de control o la multitud de minijuegos.



Por Ch. Antón

Descargas

Comprar sin salir de casa

No nos olvidamos de analizar todos esos juegos que no vienen en cajitas de plástico, sino que para comprarlos sólo hay que tirar de VISA mientras nos desparramamos en el sofá.

MODNATION RACERS

DISEÑANDO CIRCUITOS COMO UN PIRADO

La personalización máxima llega a la conducción arcade. *ModNation Racers* es la mejor opción para vivir y crear las carreras más alocadas de PlayStation Store.

La revolución comenzada por *Little Big Planet* va teniendo su eco en la creatividad de los estudios de desarrollo y salta las barreras de los géneros para que la filosofía 'crear y compartir' llegue a otros estilos de juego. Y Modnation Racers lleva dicha filosofía al género de la conducción.

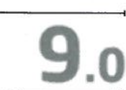
Los muñecos de trapo de *LBP* dejan paso a unos seres de aspecto similar al de los 'ositos blancos' de *Toy2R*, que se convierten en lienzo para nuestras más alocadas creaciones. Pero el diseño de personajes no será lo único con el que podremos dar rienda suelta a nuestra imaginación; el coche también puede ser personalizado y, además podremos diseñar nuestros propios circuitos y compartirlos con cualquier usuario. Carreras online a lo *Mario Kart*, personalización absoluta y un apartado gráfico de lo más simpático lo convierten en una grandísima opción.



Por confirmar

ModNation Racers

Desarrollador: **United Front Games**



9.0





Matt Hazard: Blood Bath and Beyond

HOMENAJE A LOS CLÁSICOS

Con la versión original de Matt Hazard, muchos nos quedamos con las ganas de disfrutar con algunos de esos clásicos imaginarios que los chicos de D3P se habían sacado de la manga para dotar a su protagonista de un pasado. Blood Bath and Beyond emula las maneras de clásicos de los 90 como Gryzor o Probotector, con una puesta en escena que, al igual que en el Matt Hazard, nos hará sentir totalmente fuera de lugar. Una vez más, iremos saltando de juego en juego y visitaremos escenarios como una parodia de Pokémon, un juego de piratas en el que los enemigos son chicas (que cambiaron por chicos por culpa de la censura en su época)... Como hemos mencionado, su control y su dificultad son similares al de Contra, aunque con gráficos de última generación, con personajes y escenarios poligonales y una gran cantidad de efectos gráficos.



Por confirmar

1200MPs

Matt Hazard: Blood Bath and Beyond

Desarrollador: **Greentube**

8.0



FINAL FANTASY VIII

Si hay algo que nos gusta de la Store de Playstation es la gran cantidad de juegazos de PSOne que puedes encontrar. A *Final Fantasy VII*, *Crash Bandicoot* o *Metal Gear Solid* ahora se le suma ***Final Fantasy VIII***, lanzado en 1999.

La octava entrega de la saga, ambientada también en un mundo futurista, cuenta la historia de Squall, un estudiante militar recientemente graduado que se verá inmerso en una guerra internacional provocada por la bruja Erea. Si no lo has jugado, hazte con él, merece la pena. Y, por supuesto, también puedes jugarlo en tu PSP.



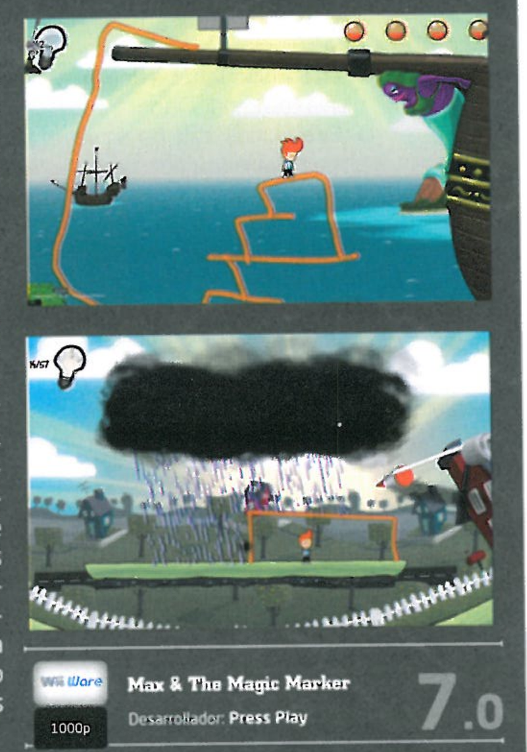
Final Fantasy VIII
7,99 euros
Desarrollador: **Square-Enix**
9.3



Max & The Magic Marker

DIBUJA TU PROPIA AVENTURA

Cuando Max recibió el rotulador mágico en el buzón de su casa, lo último que esperaba es que al dibujar un demonio se haría real y escaparía para hacer maldades. Solución: se dibuja a sí mismo y se lanza a su busca y captura. Ya hemos visto algunos juegos en Wii que utilizan el wiimote para dibujar sobre la pantalla, pero este juego danés plantea un reto de verdad. Cada obstáculo del camino tiene una solución a golpe de rotulador, pero la tinta se irá gastando y tendrás que ir recogiéndola. Tres mundos y cinco fases es suficiente aliciente para la descarga. A pesar de su linealidad, no todo es subir y bajar las escaleras o rampas que dibujemos, en ocasiones se plantearán puzles que resolveremos aportando algo de ingenio. Como que cuanta más tinta dediques a un objeto más pesará al caer (todos los objetos tienen física propia) o congelar el tiempo para dibujar con más calma (incluso recuperar la tinta malgastada). Muy colorido en su apartado gráfico, recuerda a los dibujos de los más pequeños y a Crayon Physics de iPhone.



WiiWare
Max & The Magic Marker
1000p
Desarrollador: **Press Play**
7.0



Flight Control

ATERRIZA COMO PUEDAS

Aprender a aterrizar aviones de pasajeros seguro que es mucho más sencillo que lo que plantea este Flight Control. La idea es básica: somos un controlador aéreo y nos dedicamos a dar órdenes sobre dónde y cómo debe aterrizar cada uno de los aviones en pantalla. Al principio serán medio gobernables, pero llega un momento en que la cosa se complica por la cantidad de ellos. Se trata de que ningún 'objeto volador' choque con otro en el espacio aéreo que tenemos a la vista. Para ello podremos dirigir su rumbo dibujándolo sobre la pantalla táctil. De esta forma crearemos una 'cola' de aterrizaje organizada. Además en la versión DSi se podrá compartir partida.



Flight Control
500 DSIp
Desarrollador: **Firemint**
8.3



La batalla de Forli

MÁS UNA ESCARAMUZA QUE OTRA COSA

El primer contenido descargable de Assassins Creed 2 llega decepcionando a su público. No por la escasa duración de este, cercano de una hora, sino por la 'confesión' de uno de sus responsables de que estaba planeado originalmente incluirlo en el juego completo que llegó a las tiendas a finales del año pasado.

El contenido que ofrece esta descarga son seis nuevas memorias en las que tendremos que llevar a cabo una misión de infiltración (agresiva o sigilosa, eso queda a nuestra elección) y posteriormente una de rescate, ambas con constantes luchas. Poco más ofrece aparte de esto, sin variar ni un ápice la jugabilidad original de este título, sus gráficos o sonido.

Por esto se nos antoja muy insuficientes los contenidos de esta expansión, a la espera de que con el siguiente pack, que llegará el próximo mes bajo el título 'La Hoguera de las Vanidades', consiga dejar el listón más alto.




La batalla de Forli
400MPs
4.99€
Desarrollador: **Ubi Soft**
6.0

Todos los atajos para triunfar

Un mes más te traemos los mejores trucos de tus juegos favoritos. Si estás atascado ya no te preocupes más, utiliza alguno de estos y las cosas serán más fáciles

360, PS3

WWE Smackdown vs. Raw 2010



Introduce estos códigos en el menú de Passwords para obtener varios interesantes extras:

› **BonusBrawl**: Dirt Sheet y la Oficina de Vince para luchar.
› **The Great One**: Podrás jugar con The Rock.
› **ViperRKO**: Un nuevo atuendo para Randy Orton.
› **Bow Down**: Un nuevo autuendo para Shawn Michaels.
› **Suck IT**: Un nuevo atuendo para Triple H.
› **CENATION**: Un nuevo atuendo para John Cena.

Conseguirás nuevas habilidades si cumples los siguientes requisitos:

› **Exploder Tunbuckle Attack 5**: Alcanza una puntuación de Atributte de 75 o más.
› **Fan Favorite**: Alcanza o supera 80 en Carisma.
› **Durability**: Alcanza o supera 85 en Durabily.
› **Resiliency Must**: Alcanza o supera 92 en Resistance.
› **Fired Up**: Alcanza o supera una media de 90 en tus habilidades.
› **Hardcore Ressurrection**: Alcanza o supera 90 en habilidades Hardcore.
› **Object Specialist**: Alcanza o supera 75 en habilidades Hardcore.
› **Kip Up**: Alcanza o supera 85 en tu Técnica.
› **Lock Pick**: Alcanza o supera 80 en Sumisión.
› **Strong Strike**: Alcanza o supera 75 en Strike.

Para desbloquear los siguientes personajes debes completar las tareas indicadas en el modo Road to Wrestlemania:

› **Cowboy Bob Orton**: Jugando con Randy Orton, no uses ningún golpe con 'X' o Cuadrado durante la novena semana.
› **Dusty Rhodes**: Jugando con Randy Orton, vence en Wrestlemania a Cody Rhodes y déjale K.O. tras la lucha.
› **Green y Red**: Como Randy Orton, rechaza la ayuda de Cody Rhodes y hazle tres reversals a Batista en la semana 3.
› **"The Million Dollar Man" Ted DiBiase**: Jugando con Randy Orton, gana a Ted DiBiase Junior y hazle un K.O.
› **The Rock**: Termina Road to Wrestlemania con Randy Orton.
› **Eve**: Como Mickie James, vence a Maryse en la semana 2 por cuenta de 3.
› **Trish Stratus**: Termina Road to Wrestlemania con Mickie James.
› **Ezekiel Jackson**: Juega con CAW y en la tercera semana saca a tres oponentes del ring en un Fatal-4-Way.
› **Jesse**: Como Edge, hazle a todos un Finisher en la segunda semana.
› **Mr. McMahon**: Jugando con Edge, en la undécima semana coloca a Triple H en la mesa de los comentaristas.

PS2

Naruto Sh. Ultimate Ninja 5



Puedes desbloquear a los siguientes personajes si los derrotas en la historia del modo Maestro.

› **Itachi**
› **Sasori Hiruko**
› **Sasori forma rea**
› **Chiyo**
› **Chiyo con marionetas**
› **Kisame**
› **Sasuke**
› **Yamato**
› **Orochimaru**
› **Kabuto**
› **Sai**
› **Deidara**

Consejos y otros secretos:

› **Nivel de dificultad Narutimate**: Completa todos los desafíos de Gai (los de la primera opción) en los campos de entrenamiento.
› **Modo RPG de Sasuke**: Completa el modo Maestro y todas las misiones secundarias. Una vez hecho esto, dirígete a la sala donde te enfrentaste por primera vez a Sasuke y accede al aura azul.
› **Formas secundarias de los personajes**: Completa el modo Historia. Después ya podrás jugar con la forma secundaria en modo Versus, si pulsas R1 las verás. No todos los personajes tienen forma secundaria.
› **100.000 yenes y los personajes de Naruto Ultimate Ninja 3**: Comienza el modo Historia de Naruto Ultimate Ninja 5 con datos guardados de Naruto Ultimate Ninja 3.
› **100.000 yenes y los personajes de Naruto Ultimate Ninja 4**: Igual que el anterior pero con la cuarta entrega del juego.

PS3, 360

Braid

Todos los trofeos o logros:

Logros de 10 pts o Trofeos Bronce

› **Mundo 2 atravesado**: Recorre en su totalidad el mundo 2.
› **Mundo 3 atravesado**: Recorre en su totalidad el mundo 3.
› **Mundo 4 atravesado**: Recorre en su totalidad el mundo 4.
› **Mundo 5 atravesado**: Recorre en su totalidad el mundo 5.
› **Mundo 6 atravesado**: Recorre en su totalidad el mundo 6.

Logros de 15 pts o Trofeos Plata

› **Mundo 2 resuelto**: Reúne todas las piezas del puzle del mundo 2 y colócalas correctamente en el marco correspondiente.
› **Mundo 3 resuelto**: Reúne todas las piezas del puzle del mundo 3 y colócalas correctamente en el marco correspondiente.

¡Mándanos TUS TRUCOS y podrás ganar un JUEGO y ayudar a otros!

› **Mundo 4 resuelto**: Reúne todas las piezas del puzle del mundo 4 y colócalas correctamente en el marco correspondiente.
› **Mundo 5 resuelto**: Reúne todas las piezas del puzle del mundo 5 y colócalas correctamente en su marco.
› **Mundo 6 resuelto**: Reúne todas las piezas del puzle del mundo 6 y colócalas correctamente en el marco correspondiente.
› **Speed Run**: Supera el desafío del tiempo.
Logro de 60 pts o Trofeos Oro
› **Clousure**: completa el juego al 100%.
Consigue unos cuantos extras:
› **Mundo 1 y Epílogo**: En la casa, hay una escalera rota que te llevará al ático. Tienes que arreglarla, y para ello necesitas encontrar las 72 piezas del puzle y montar cada uno de los puzles de los diferentes mundos del juego. Una vez hecho esto, podrás subir por la escalera y entrar en la puerta que conduce al primer mundo. Supéralo de nuevo y llegarás al epílogo. Podrás volver a él siempre que quieras una vez lo hayas terminado. Para ello, camina a la izquierda de la pantalla del título, está fuera de la pantalla.
› **Textos ocultos en el Epílogo**: Además de la última, cada una de las diferentes habitaciones de las que se compone el epílogo guarda detrás un objeto o varios. Si abres un libro rojo en la pantalla, el texto que éste contiene se visualizará en el aire. Si después de esto nos situamos detrás del libro y en la ubicación adecuada, dicho texto cambiará y nos revelará más información. No utilices un libro verde, pues el rojo se cerrará y desaparecerá el texto que mostraba. Será necesaria entonces la manipulación del tiempo para poder ver los textos ocultos.
› **Estrella final y secreto final**: A lo largo del juego hay siete estrellas ocultas. Si las consigues aparecerá una octava en el último nivel. Cuando esto suceda, algunas de las palancas se volverán inmunes a la manipulación del tiempo, y así podrás obtener la última estrella.

TUS TRUCOS

INFO@MARCAPLAYER.COM
Asunto: TRUCOS

Rabbids: Mi Caaasa!!!

Para desbloquear nuesvas apariencias para los Rabbids, ve a 'Administrar Rabbids' y después a 'Gestionar Rabbids'. Ahora, en este menú pulsa C + Z con el Nunchuck. Aquí tienes pulsar en orden estos botones
› **Assassin Rabbid**: 2211AA11
› **Leonardo Rabbid**: 1122AA11
› **Splinter Cell Rabbid**: BBBBAAAA
› **Best Buy Rabbid**: B11BA22A
› **Geek Squad Rabbid**: AA111122
› **Prince Rabbid**: 121212AA



PainKiller Resurrec.

Abre la consola de trucos y escribe las siguientes claves. Sólo funciona en los modos Daydream e insomnia
› **Munición máxima**: pkammo
› **Salud máxima**: pkhealth
› **Modo Dios**: pkgod
› **999 de munición para todas las armas y máxima salud**: pkpower



Wii

R.E: The Darkside Chronicle



Nuevos uniformes para nuestros protagonistas:
› **Leon, ropa de la R.P.D y de agente**: Completa el capítulo 7 de la Op. Javier en modo Difícil.
› **Leon, ropa de detective**: Alcanza el rango S en los capítulos 1 al 5.
› **Krauser, ropa de mercenario**: Completa el capítulo 5 de la Op. Javier en Normal.
› **Krauser, ropa de detective**: Alcanza el rango S en los capítulos 1 al 5 de Game of Oblivion en Normal.
› **Chris, ropa del Cáucaso**: Completa el capítulo 5 de la Op. Javier en Normal.
› **Chris, ropa de Mafioso**: Alcanza el rango S en el capítulo 7 de Game of Oblivion en el modo Normal

PS3

Uncharted 2

Unos parrcuantos consejos:
› **Dinero extra**: si jugaste a Uncharted: La Fortuna de Drake, dirígete al menú de la tienda y carga con cuadrado la partida desde Uncharted 2: El Reino de los Ladrones. Conseguirás 20.000 dólares sólo por tener el archivo y otros 80.000 si te pasaste entero el primer Uncharted.
› **La reacción de Flynn**: Cuando Flynn te obligue a dar una vuelta al puente, presiona Cuadrado, te balancearás, esquivarás el disparo y le derribarás. Si lo haces dos veces, Flynn te matará.
› **La extraña reliquia**: En el capítulo 5, tras ver por primera vez el helicóptero, ve a la derecha y baja a la cloaca. Debajo del agua y al fondo verás la Extraña Reliquia.
› **Mata fácilmente a los Guardianes**: Las balas casi no les hacen daño pero, tras eliminar al primero que encuentres, te resultará mucho más fácil matarles si les disparas con las ballestas de oro que ellos mismos llevan.



360, PS3
Darksiders

CONSIGUE LA GUADAÑA GRATIS

En el menú de pausa, dentro de opciones, selecciona 'introducir código' y escribe The Hollow Lord. Habrás conseguido "La Segadora", la Guadaña de Guerra.

NDS
Zelda: Spirit Tracks

LOS SELLOS

Visita a Niko en el pueblo de Aboda. Te dará una carta y un libro de sellos. Hay 15 estaciones con sellos y 20 sellos en total, algunos muy escondidos. Cuando consigas un determinado número, visita a Niko. Si le das 10 sellos te dará el Escudo de la Antigüedad. Si le das 15, el Traje de Ingeniero. Por último, si se los das todos, los 20, la Espada Pergamino y la mejora 2 de Espadachín.

iPhone > GTA Chinatown Wars

Toda una ciudad en tu iPhone

MUCHO TALLARÍN EN LIBERTY CITY

Uno de los mejores juegos portátiles de esta generación llega a iPhone con la misma frescura y calidad

Si a alguien le quedaba alguna duda, Rockstar ha sido la última en demostrar que iPhone y iTouch pueden mover juegos igual que una consola portátil. *Chinatown Wars* llega a los dispositivos de Apple para hacernos revivir la historia de Huang Lee, que llegará a Liberty City para entrar en el mundo de las tríadas con el objetivo de recuperar la espada robada de su familia y así recuperar el honor perdido. Disfrutarás de docenas de misiones clásicas de *GTA* en las que robar coches, participar en guerras de bandas, comerciar con drogas, cometer asesinatos...

El juego pinta igual de bien que en las portátiles y, como en Nintendo DS, este *GTA* se puede tocar. Hay una gran cantidad de minijuegos, desde hacer un puente a un coche aparcado hasta fabricar cócteles molotov usando una manguera de gasolina para llenar las botellas o hacer tatuajes a tus compañeros.

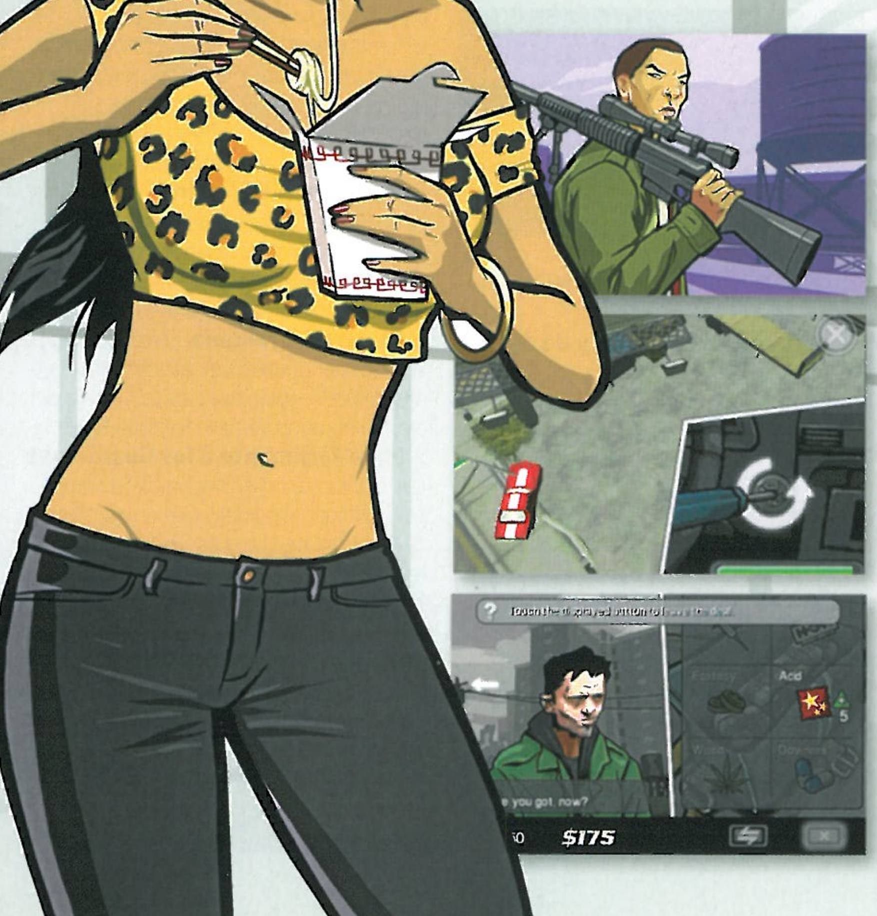
Además, incluye algunas novedades, la más destacada la radio independiente. ¿No quieres escuchar el hip hop, el rock o el jazz del juego? Pues pones la música que tú prefieras y a destrozar la ciudad.

Sin duda, esta versión de *GTA Chinatown Wars* es uno de los mejores juegos que puedes ver en iPhone. Todo el buen hacer de Rockstar Leeds y por menos de 8 euros. Esto no se ve todos los días.

GTA: CHINATOWN WARS

Desarrollador: **Rockstar**
Precio: **7,99 euros**
Lanzamiento : **Disponible**

9.7









Muchos minijuegos con Carnival Land en versión java



iPhone > Broken Sword: La Leyenda de los Templarios

VUELVE A PARÍS

Una de las mejores aventuras gráficas de la historia llega a iPhone tras pasar hace poco por DS y Wii

El *Broken Sword* original llega a Iphone y iPod Touch. Podremos disfrutar otra vez de la historia original (subtitulada) que nos llevará a intentar resolver un misterioso asesinato ocurrido en el Palais Royale de París. Si en el juego original controlábamos únicamente al norteamericano George Stobbart, ahora también podremos jugar con Nicole Collard, la fotoperiodista francesa que le ayudará en su misión.

De esta manera jugaremos desde dos puntos de vista con un nexo de unión, la gran conspiración mundial en torno al asesinato que investigamos. Más de diez horas de juego para un point-n-click histórico y un gran aliciente para aquellos que ya conocen el título original.

Broken Sword: La Leyenda de los Templarios está remasterizado y cuenta con un aliciente más, el rediseño de las escenas de vídeo que ha hecho, nada más y nada menos que Dave Gibbons, el padre del apartado gráfico de 'Watchmen'.





Broken Sword: La Leyenda de los Templarios
Desarrollador: **Revolution Soft.**
Precio: **5,49 €**
Lanzamiento : Disponible

9.2



iPhone > Rabbids Go Phone

ESOS LOCOS CONEJOS

No se trata exactamente de un videojuego, es una aplicación. Con *Rabbids Go Phone* puedes interactuar con tu Rabbid de muchas maneras. Hazle la puñeta agitando el teléfono, grítale para que él te grite a tí, pruébale un tanga rojo... Más o menos como un tamagochi pero sin tener que darle de comer. También puedes desbloquear vídeos, cómics, así como intercambiar los conejillos con tus amigos. No es nada del otro mundo, pero si te gustan los Rabbids te hará gracia. Hay también una versión de prueba gratuita, la 'lite'.

Rabbids Go Phone
Desarrollador: **Playsoft / Ubisoft**
Precio: **0,79 euros**
Lanzamiento: **Disponible**

7.2

iPhone > Newton's Gravity

CUIDADO CON LA MANZANA

Del estilo de *Crazy Machines*, docenas de puzles basados en las leyes de la gravedad del señor Newton

Namco Bandai nos prometió un juego al mes para iPhone y iPod Touch, y *Newton's Gravity* es el primero. Se trata de un título de puzles que gira entorno a la gravedad y que aprovecha totalmente las cualidades de los aparatos de Apple.

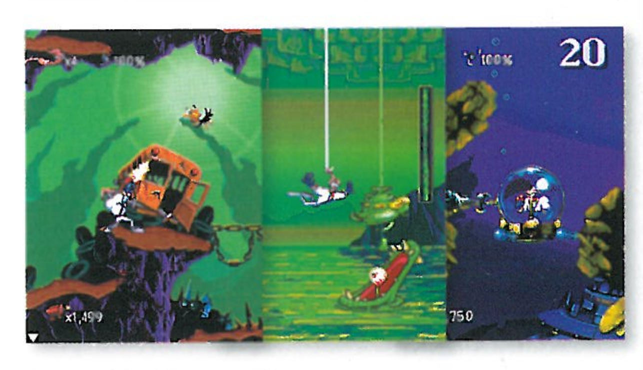
Durante más de cincuenta niveles tendremos que repartir objetos por el mapa de tal manera que lanzando una pelota lleguemos a un, en principio, inaccesible interruptor que hay que pulsar para superar el nivel. Y todo con un colorista y cálido apartado gráfico.





Newton's Gravity
Desarrollador: **Namco Bandai**
Precio: **2,99 €**
Lanzamiento : Disponible

8.5



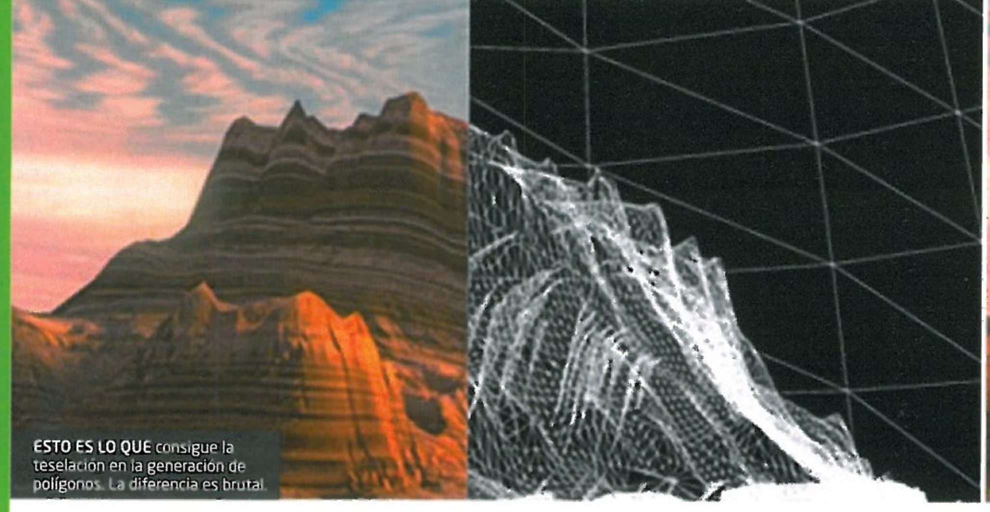
Java > Earthworm Jim

GUSANO VITAMINADO

Uno de los clasicazos de los años 90. James 'Jim' Lombriz, un gusano normal que ama las vacas, descubre un día un supertraje espacial que le dará poderes inimaginables. Con él, se embarcará en un viaje intergaláctico para salvar a la princesa '¿Cuál es su nombre?'. *Earthworm Jim* es un gran título de plataformas y acción, colorista y cargardo de humor absurdo. Si te gusta el género tienes que probarlo.

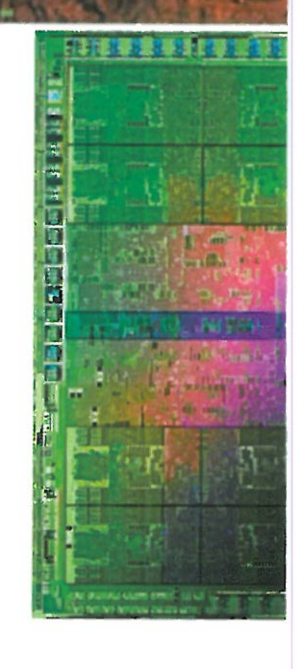
Earthworm Jim
Desarrollador: **Gameloft**
Precio: **2 €**
Lanzamiento: **Disponible**

9.0


ESTO ES LO QUE consigue la teselación en la generación de polígonos. La diferencia es brutal.

TARJETAS GRÁFICAS
GF100 de nVidia ve la luz

NVIDIA VISTE DE LARGO SU NUEVO CHIP GRÁFICO



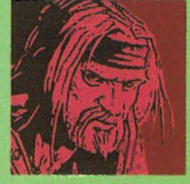
Por fin ya tenemos la apuesta de nVidia por la nueva generación de gráficas DirectX11. El GF100 presenta especificaciones espectaculares y una clave: Polígonos.

Web: www.nvida.com **Precio:** por determinar

Se ha hecho de rogar nVidia con el lanzamiento de su tecnología gráfica de esta generación, cuyo hito es la nueva API DirectX11 de Microsoft. Con la familia 5xx0 de ATI en el mercado desde hace meses, nVidia pretende hacerse un hueco presentado un chip cuyas especificaciones son, a priori, espectaculares.
Como objetivo, nVidia ha querido elevar la calidad gráfica de nuestro juegos poniendo el acento en la generación de polígonos: Hasta ahora, el modelado de formas en PC estaba limitado al cuello de botella de la propia gráfica, maquillado en parte con efectos de shader y bump-mapping. nVidia ha creído necesario optimizar su tecnología multiplicando por 8 el rendimiento en geometría: El nuevo estándar —integrado además en DirectX11—, incluye la teselación y los mapas de desplazamiento. Estas características, ya mencionadas en nuestra sección en números anteriores, son potenciadas por el chip GF100, creando los motores Polimórfico y de Rasterización, que se encarga el primero de procesar el mundo de juego y el segundo lo visible en pantalla. De esta forma se ha creado una implementación escalable y paralelizable, consiguiendo distribuir la geometría en paralelo y secuenciar el renderizado. De esta forma, se consigue la mencionada multiplicación por 8 con respecto a las anteriores GT200.







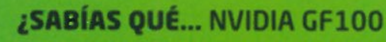
Por Duardo

IPAD Y NUEVAS GRÁFICAS

La serie 5x00 de ATI ya tiene competencia.
Con un retraso importante, la nueva tecnología de nVidia se viste de largo y nos ofrece características a priori muy interesantes.
Los chicos de Apple nos presenta su nuevo iPad.



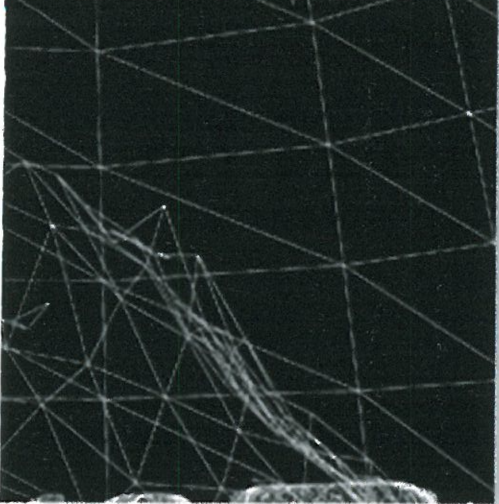
¿SABÍAS QUÉ... NVIDIA GF100



...Es el único capaz de utilizar por la gráfica la API de físicas Physx, propietaria de nVidia?

...permite el uso de efectos cinematográficos como Ray Tracing o Voxel rendering?

...como era previsible, algunos test la ponen entre un 50% y 80% por encima del chip 5870 de ATI?





La ficha

- **Transistores:** 3.0 billones.
- **CUDA Cores:** 512.
- **Coma flotante Doble/Sencilla:** 256/512 op/reloj.
- **SFUs/SM:** 4.
- **Memoria por SM:** 48K ó 16K (Config).
- **L1:** 16K ó 48K (Config).
- **L2 Caché:** 768K.
- **Ancho de banda:** 64bits.

LOS EFECTOS DE PARTÍCULAS y los primeros pasitos hacia un raytracing en tiempo real son algunas de las características del nuevo chip.

El nuevo modo de Antialiasing llamado 32 Sample CSAA, mejora el viejo 24 CSAA y ofrece más calidad de imagen. Donde lo notaremos será en aspectos como la vegetación, rejas, barandillas, etc... y con una bajada de rendimiento de sólo un 7% con respecto al 24 CSAA.
Sin confirmación todavía de las variantes, se habla de que las primeras versiones serán las GeForce GTX 470 y GTX 480, saltándose la nomenclatura correlativa de la esperada GT300. Durante el mes de marzo saldremos de dudas.

ANÁLISIS

RECOMENDADO

PISTOLA PARA MANDO WII MOTE COMPATIBLE CON WII MOTION PLUS

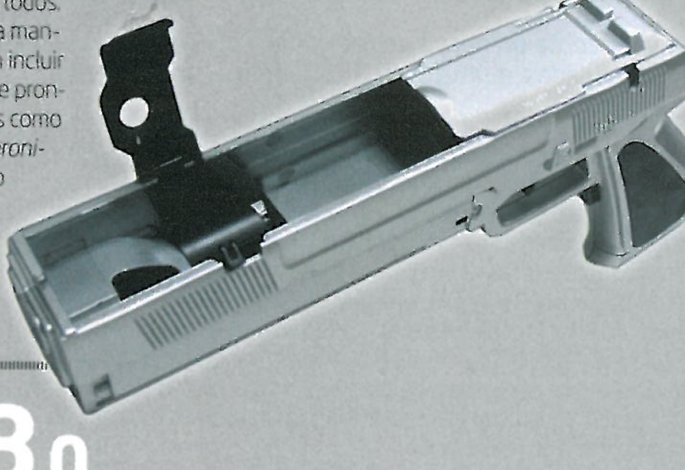
Con tantos dispositivos para Wii, se agradece esta pistola de Ardistel a un precio ajustadísimo y con la posibilidad de jugar con o sin Wii Motion Plus.

Web: www.mediamarkt.es **Precio:** 9,95€

Hay varias opciones para disfrutar de las réplicas de armas de fuego en Wii. En Marca Player os hemos mostrado varias: Escopetas, pistolas... En esta ocasión, Ardistel no ofrece un modelo con buenos acabados y tacto suave.
La principal virtud de esta *pistola para mando Wii Mote*, es su versatilidad. Con la posibilidad de instalarla sobre un mando normal o sobre uno con Wii Motion Plus, las posibilidades se disparan. En muchas ocasiones nos hemos encontrado con dispositivos que obviaban que Wii está cargada de añadidos que pueden volvernos locos a la hora de incorporarlos todos.
Al mismo tiempo, la pistola para mando de Ardistel, permite también incluir el Nunchuk sin problema. Así, de pronto, nos viene a la cabeza títulos como *Resident Evil: The Dark Side Chronicles*, donde es necesario su uso y en el que usar una pistola como esta, —incluso dos al ser cooperativo—, elevan la experiencia jugable muchos enteros.

La ficha

- **Descripción:** Pistola para Wii Mote con Wii Motion Plus. Dos gatillos de acción que permiten utilizar todas las funciones propias del mando Wii Mote
- **Compatible con:** mando Nunchuk.
- **Diseño:** Agarres de goma, tacto SoftTouch.
- **Opciones:** Uso con o sin Wii Motion Plus conectado al mando.



Nota final

CON UN PRECIO ajustadísimo, esta pistola nos permitirá jugar a esos títulos de acción en Wii con o sin Wii Motion Plus.

8.0

ANÁLISIS

MOCHILA TRANSPORTE PS3 CON LICENCIA OFICIAL

Ahora puedemos llevarnos nuestra PS3 a cualquier lado con seguridad.

Web: www.mediamarkt.es **Precio:** 49,95€

Con el beneplácito de Sony, la mochila licenciada PS3 ofrece distintos espacios interiores para accesorios, optimizados tanto para cableado, mandos e incluso algún periférico que nos queramos llevar. Su diseño sigue las líneas de la propia consola Playstation3, dispone de cierre de seguridad y hará las delicias de los jugones que no quieren parar jamás.



Nota final

ESTÁ MUY BIEN acabada y cumple lo que promete, aunque su precio es quizás algo elevado. La licencia, que es lo que tiene.

7.0



DISPOSITIVOS PORTÁTILES

APPLE PRESENTA EL NUEVO IPAD

Apple presenta un nuevo gadget similar al iPhone con pantalla de 9,7 pulgadas, multi-touch y detección de movimiento.

Mucho se ha hablado en las últimas semanas de las características del futuro artilugio de Apple: Desde los que esperaban un iBook táctil hasta los que apostaban por una consola de videojuegos.
Lo cierto es que el nuevo *iPad* está a medio camino entre todos ellos y presenta un aspecto similar al *iPod Touch* o *iPhone* con una pantalla de 9,7 pulgadas LED y tecnología IPS —la de los monitores buenos, vamos—, sistema operativo *iPhone OS* —que funcionará con la futura versión 4.0, ya en manos de los desarrolladores—, y tan solo 13,4 mm de grosor y 680 gramos de peso. El corazón del equipo es un microprocesador propietario de Apple denominado A4 que funciona a 1Ghz. La conectividad básica es wifi aunque existe la posibilidad de incorporarle conexión 3G para conectarte en cualquier sitio.
Estará disponible a finales de marzo en sus versiones wifi con 16, 32 o 64 Gb de memoria flash y a finales de abril para los dispositivos con conectividad 3G.

> "En el aspecto jugable, el iPad correrá las Apps de iPod Touch e iPhone"



HARDWARE

LA LISTA

Procesadores

Intel Core i5 660 3,2 Ghz.
El caballo ganador de la nueva tecnología de Intel. Es el momento de cambiar de arquitectura.
Web: www.pccomponentes.com **Precio:** 164€



Tarjetas gráficas

Asus HD5850 1024Mb
Un giga de video con memoria GDDR5, DirectX11 y el juego *Dirt 2* para jugar a tope a cualquier cosa.
Web: www.pccomponentes.com **Precio:** 239€



Placa Base

Gigabyte P55A-UD4
Sonido, red, Firewire y USB 3.0 y SATA 3 con socket 1156 para los nuevos Core i5 e i7.
Web: www.alternate.es **Precio:** 172,90€



Discos Duros

Seagate 1Tb 7200.12
Un Terabyte es una capacidad espectacular. Si además le sumamos 32 mb de caché: La leche.
Web: www.pccomponentes.com **Precio:** 75€



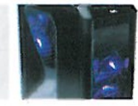
Monitores

Asus VW246H 24"
Pantalla panorámica 16:9 con resolución 1920x1080 optimizada para Full HD 1080p.
Web: www.pccomponentes.com **Precio:** 221€



Cajas

Antec Twelve Hundred
12 bahías, 7 slots de expansión, ventana, leds azules y espacio y para gráficas grandes. Un lujo.
Web: www.izarmicro.net **Precio:** 151€



FLASHES

Webcams

GENIUS PRESENTA LA NUEVA EFACE 2025

La eFace 2025 de Genius reproduce vídeo en alta definición con 720P (1280 x 720) y 30 fps de resolución máxima. Te permite grabar videos en alta definición y subirlos a YouTube con el software CrazyTalk Cam Suite PRO.



PSP Go

PLAY'N STYLE KIT PARA TU CONSOLA PORTÁTIL PSP GO

Un lujo para los poseedores de la nueva portátil de Sony. Ardistel presenta este estuche de piel para guardar y proteger tu consola incluye una correa de mano fabricada en piel y un limpiador de pantalla.
El Play'n'style es únicamente compatible con el modelo PSP Go. Consíguela por sólo 24,95€.

8
pegi.info

GOD OF WAR III

NACIMIENTO
TRAICION
VENGANZA
VENGANZA
VENGANZA
VENGANZA
VENGANZA

SUBE AL CIELO PARA MANDAR A LOS DIOSES AL INFIERNO

EL JUEGO ES SÓLO EL PRINCIPIO

KRATOS HA SIDO TRAICIONADO POR LOS DIOSES Y BUSCA VENGANZA. EN SU CAMINO TENDRÁ QUE DOMINAR A LAS MAYORES BESTIAS MITOLÓGICAS, DERROTAR HORDAS DE ENEMIGOS Y ANIQUILAR A LOS DIOSES PARA CONSEGUIR SUS PODERES. SÓLO ASÍ TENDRÁ EL PODER SUCIENTE PARA DERROTAR A ZEUS. BIENVENIDO A UN MUNDO DE CAOS Y DESTRUCCIÓN. EXCLUSIVO PARA PLAYSTATION3.

GODOFWARGAME.COM

CONSIGUE YA TU EDICIÓN COLECCIONISTA





PS3™
PlayStation 3

SONY
make.believe

Comunidad



El punto de encuentro MARCAPLAYER para los fans de la blanquita de Microsoft.



EL RETO DE XBOX 360

Gánanos en Live

Xcast, Melongasoil y Marca Player son tus rivales. Agrégalos y demuestra quien manda en la red de juego online de 360.

EL RETO:
Nuestros tres gladiadores de Xbox Live han sido humillados a Lips Canta en Español. A partir de este mes rétales mandando un mail a MARCAPLAYER@UNIDADEDITORIAL.ES

La pregunta

Pregunta ¿sin respuesta?

1 Kakalot2 miembro del foro de accesoxbox.com

"Me gustaría saber si Microsoft va a sacar a la venta el disco duro de 250 gigas y para que fecha saldría, si es que sale. Y también a qué precio..."
De momento, Microsoft ha declarado que el disco duro de 250GB no va a venderse por separado, aunque hace pocos días se confirmó que en Japón saldrá a la venta el próximo mes de Marzo. Seguimos sin confirmación para el resto de territorios por lo que tendremos que conformarnos con los discos duros de 120 GB que actualmente pueblan las estanterías de las tiendas de videojuegos de nuestro país. Os mantendremos informados si hay cualquier novedad.

Pásate por su foro y dispara...

2 Tom Davies
Barcelona

Hola gente de Marca Player, resulta que tengo unas cuantas dudas y me gustaría que me las solucionárais:
1.- Tengo pensado comprarme *Mass Effect 2*, y quería saber cómo funciona eso de transferir las partidas guardadas del primer *Mass Effect*, y si en el primero tuve la clase soldado, en el segundo, ¿podré elegir otra?
2.- ¿Hay fecha para *Splinter Cell: Conviction*? El reportaje del mes pasado me dejó babeando.
3.- Hace años leí algo interesante sobre un juego en desarrollo llamado *The Outsider*, ¿sabéis algo al respecto?
4.- ¿Se sabe algún nuevo detalle del próximo *Medal of Honor*?
Gracias por hace lo que hacéis.

Respuesta:
Te comentamos sin dilación:
1.- Al empezar una partida de *Mass Effect 2* podrás seleccionar empezar partida con nuevo personaje o transferir tu partida de *Mass Effect 1*. En el primer caso, la consola habrá tomado algunas decisiones por ti. En el segundo se te da la oportunidad de mantenerlo todo o modificar el aspecto y la clase de tu Shepard.
2.- Este esperado título se ha retrasado un par de meses hasta el 15 de abril de este mismo año. ¡No queda nada!
3.- Poco se ha visto de este proyecto de David Braben, pero de momento sólo podemos decir que sigue en desarrollo con fecha indeterminada.
4.- A estas alturas ya hay algo información respecto a este juego. Se centrará en la guerra de Afganistán y pretende ser la contrapartida a *Modern Warfare*. Seremos parte de un escuadrón de operaciones especiales en tierra enemiga y tendrá un tono realista y ciertamente dramático. Lo podemos esperar para finales de este mismo año.

2 Axinunez
E-mail

Buenas Revista Marca Player:
Os manda este correo un fiel seguidor de la primera era Xbox, de aquella época de *Halo* y *Project Gotham 1*. La cosa es que tenía una pregunta o una duda a la que me gustaría encontrarle alguna respuesta. ¿seguís sacando la Revista Oficial Xbox 360? Hace ya dos meses que no la reciben en el quiosco habitual al que me acerco, tampoco en toda la ciudad la encuentro. Querría saber si seguís escribiendo o sacando la revista. Os felicito por todo lo que habéis hecho hasta ahora, seguid "iluminando" a la gente a la era Xbox. La gente debe saber que la calidad está en ella.

Respuesta:
Por desgracia tenemos que decir que, por razones ajenas a nuestro equipo, la Revista Oficial de Xbox 360 ya no se edita, ha pasado a mejor vida. Por suerte el equipo completo de la esta publicación se ha reintegrado en Marca Player, por lo que podrás seguirnos en estas mismas páginas durante muchos, muchos meses. Y recuerda, nos vemos cuando quieras en el Live.

SPLINTER CELL CONVICTION SE HA RETRASADO HASTA EL PRÓXIMO 15 DE ABRIL

El busca logros

Los claves para conseguir los logros más complicados de los juegos de Xbox 360.

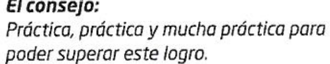


DARKSIDERS

Logro Brutal - 30G
¡Desbloquea todo!
El consejo:
Muchas horas necesitarás para encontrar los 27 artefactos y los movimientos.



Nvo. Testamento: cierra el libro - 20G
Completa el capítulo 14 y el epílogo en dificultad difícil.
El consejo:
Práctica, práctica y mucha práctica para poder superar este logro.





La encuesta de www.accesoxbox.com:



-¿Que te parece el anuncio de Game Room para Xbox Live?

A) Una gran incorporación. ¡Me encanta y la utilizaré! - 17.5%
B) Me parece bien, aunque dudo que yo la use... - 55%
C) No me atrae mucho, pero quizá al final me engancho... - 15%
E) Me parece mal. Deben centrarse en otras cosas -12.5%

EL MES QUE VIENE:
¿Rol occidental o rol oriental?

Entre los que participen en la encuesta se sorteará un juego bajo demanda de Xbox Live Arcade.

CÓMO PARTICIPAR

Manda un mail con tus datos y el texto a:
Marcaplayer@unidadeditorial.es
con el asunto: **Xbox 360**
El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos.



Concurso

CONCURSO 3 PACKS NXE



Sorteamos 3 packs *NXE* para Xbox 360. Cada uno contiene una **suscripción de 3 meses a Xbox Live Gold, 800 puntos Microsoft, un adaptador inalámbrico y el mando multimedia.** Para participar manda un SMS al **25900** con la palabra clave **MP** (espacio) **NXE** *. Los ganadores serán contactados de forma privada e individual.

* Precio de SMS: 1,39 € (impuestos incluidos)

Concurso

CONCURSO 5 PACKS DARKSIDERS

El año ha empezado fuerte gracias a este juego extraordinario salido de la mente de Vigil Games y Joe Madureira. Si aún no te has hecho con él, te damos la oportunidad de ganar un pack formado por el **juego** y una **figura de coleccionista**. Para participar, manda un SMS al **25900** con la palabra clave **MP** (espacio) **DARK**. Los ganadores serán contactados de forma privada e individual.

* Precio de SMS: 1,39 € (impuestos incluidos)





CONCURSO



Repartimos 2 copias de *Dante's Inferno*. Para participar, manda un SMS al **25900** con la palabra clave **MP** (espacio) **DANTE** *. Los ganadores serán contactados en privado.

* Precio de SMS: 1,39 € (impuestos incluidos)

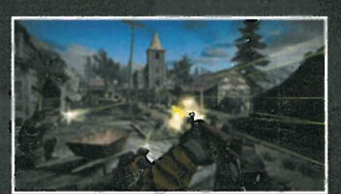
XBOX maniac.es

Sony: "En menos de 10 años superaremos a Xbox 360".
Silvanoshei: "No creo que (360) dure 10 años, así que estoy seguro que en ese período les superaremos" –afirma con seguridad. Sólo por esta frase merece que lo despidan.
Tucson: Es que antes de 10 años Microsoft tendrá una consola mucho más potente y retrocompatible con 360. A no ser que la PS4 se haga con una base sólida y accesible para todos, ésta es una de las cosas en las que Sony ha fallado con su PS3. En ésta generación ha ganado Xbox 360, en la siguiente ya se verá.
Gam3rN4ndo: Teniendo en cuenta la antigüedad de la consola respecto a TODAS las demás de la generación, yo creo que hay una clara vencedora... que nuestra consola reproduzca los juegos con la misma calidad o incluso superior a PS3, habiendo salido ésta bastante después, manda narices...
La PS3 vende porque es la 'pley', y la 'pley' es mucha 'pley'.
Sirbruce: Los de Sony creo que son los mismos que dijeron que "hasta que nosotros no digamos, no llegarán los juegos en alta definición, ¿verdad?"... Sacando su consola con juegos 720p en el mejor de los casos y un año más tarde que Xbox 360...
TYR: Supongo que Microsoft ya habrá lanzado la Xbox 720 o como quiera llamarse. De hecho, creo que llevan ya años desarrollándola, ¿no? En todo caso, ya tiene una vida más larga que la primera Xbox, que tuvo 5 añitos.... Eso sí, intensos. Igualmente, Xbox 360 tiene todavía mucho que decir, en cuanto a potencia y en cuanto a accesorios (véase Natal).
TheGorka: Es que el Natal es otra cosa con la que se alargara la vida de 360....



Comunidad PLAYSTATION

El punto de encuentro MARCAPLAYER para los fans de la consola de Sony de nueva generación.



¿Quieres ahorrar en tiempos de crisis?

Gana un juego de PS3

AntuanPP ha sido un gran compañero de equipo este mes y se llevará un juego.

Nuestro reto:

M.A.G.

Agrega a Lázaro a tu lista de amigos (su nick es "DrumDoc") y únete a él en una multitudinaria partida de M.A.G. ¡Podrías ganar un juego de PlayStaton 3!

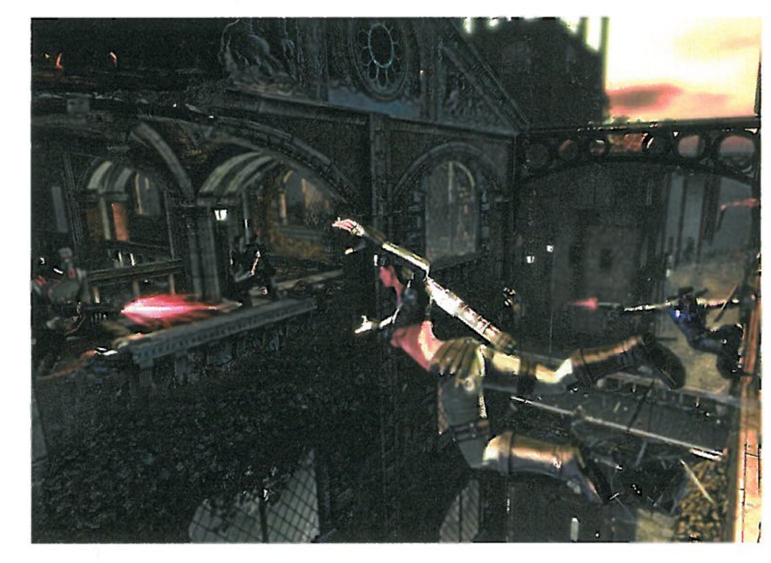
Tema del mes

Preguntábamos: ¿Cual es para ti el peor juego de 2009 para PS3?



ForCorleone
e-mail

Respuesta:
Sin entrar a valorar los basados en licencias cinematográficas (habría demasiada plancha), para mi el peor juego del año 2009 ha sido *Damnation* del ya desaparecido estudio Blue Omega Entertaiment. El título resultó ser una clara decepción en muchos sentidos: su apartado técnico es más propio de la anterior generación, su jugabilidad es una caja de sorpresas llena de bugs insufribles y encima el ritmo narrativo de los acontecimientos resulta tedioso y aburrido.



Foro

2 Manuel J. Galván.
e-mail

Hola me llamo Manuel y hace un año me compré una PSP para jugar a JRPGs, y mejorar la experiencia que me ofrecía DS. Pero me ha desilusionado que durante este tiempo no paren de salir juegos en inglés de este género, mientras que en DS sí que los traducen. ¿Cuál es el motivo por el que no vienen en castellano? ¿Existe alguno de este género u otro similar en castellano aparte de Crisis Core?

Respuesta:
Es una gran decisión haberte hecho con una PSP para jugar a buenos RPG's japoneses, pero entraña problemas como el de la traducción y el doblaje de los juegos, algo que tiene una explicación bastante simple. Mientras algunos seguimos prefiriendo a la PSP como portátil, el hecho de que la consola de Nintendo esté orientada a un público más casual o, por qué no, infantil, hace que los sus títulos lleguen en su gran mayoría traducidos. Lamento comunicarte que los últimos lanzamientos del género en PSP están todos en inglés. Sólo queda esperar que Square Enix se apiade de nosotros y lance *Kingdom Hearts: Birth By Sleep* en castellano. Suponemos que debido a su temática no les quedará más remedio si quieren vender una cantidad de juegos considerable, claro.



Sonia
e-mail

¡Hola! Tengo un bar y estoy pensando en realizar torneos de fútbol con *Pro Evolution Soccer 2010* o *FIFA 10* con una PlayStation 3, pero desconozco qué temas legales son necesarios para poder hacerlo sin tener problemas. Quiero saber si tengo que pagar algún tipo de licencia o canon, a quien y cómo, y también si existe alguna web con información que me pueda resolver esta duda.



Respuesta:
Hola Sonia. En principio, parece que no es legal utilizar un juego de PlayStation 3 para su uso de forma pública. Al menos es lo que dicen los manuales de los juegos: "para uso doméstico sólamente. Consulte sus derechos completos de uso en http://eu.playstation.com/legal". Todo parece indicar que si hay que pedir "permiso" a alguien debería ser a las compañías distribuidoras de los títulos que mencionas, aunque es muy posible que el simple hecho de utilizar un juego en un bar puede traerte algún que otro problema con la ley... Quizá si se realiza de forma esporádica y, sobre todo, sin ningún tipo de afán lucrativo, no sea del todo ilegal.

EL PÚBLICO DE PSP ES MÁS ADULTO QUE EL DE DS, ASÍ QUE SUS JUEGOS NO TIENEN PORQUÉ ESTAR FORZOSAMENTE TRADUCIDOS

4 Tom D. Valls
e-mail

Hola amigos, da la casualidad de que hace un par de meses me compré la PS3 Slim, y tengo que decir que estoy muy orgulloso de haberlo hecho. Pero me han surgido algunas complicaciones. Mi problema es que, para conectar el cable Ethernet del router a la consola, tengo que hacer un montón de 'malabarismos', pasarlo por el balcón, por mi habitación etc. Eso no sería un gran contratiempo si no fuera porque al tener tanto Xbox 360 como PS3, tengo que ir intercambiando el cable de una a la otra consola. Así que mi pregunta es, ¿hay alguna forma de conectar las dos consolas a internet con un mismo cable para ahorrarme el cambio continuo?

Respuesta:
Hola Tom. Aunque no llegamos a entender muy bien tu planteamiento (no sabemos si las consolas están en el mismo lugar o si están separadas), te podemos ofrecer un par de opciones que quizá solucionen tu problema; eso sí, te adelantamos que ninguna de ellas es gratuita. La forma más sencilla de compartir la conexión sería utilizando un Switch, una especie de "ladrón" de red al que podrás conectar varios cables de red local y unirlos al que va directamente al router. La otra opción, más compleja aunque, eso sí, menos molesta a largo plazo por los cables, sería la de hacerte con un nuevo modem router para sustituir el que ya tienes. Podrías conectar tu Xbox 360 a través del cable, como has hecho siempre (sobra decir que el adaptador wifi para la consola de Microsoft es un

CÓMO PARTICIPAR

Manda un mail con tus datos y el texto a:
marcaplayer@unidadeditorial.es
con el asunto: **Comunidad Playstation**
El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos.

POWERED BY BURGER KING

Carta del mes

Novato en el género musical


Jaime
e-mail



Sé que puede resultar extraño, pero aún no he 'catado' los típicos juegos musicales como *Guitar Hero* o *Rock Band*... ¿Qué me recomendáis para empezar, sabiendo que no soy "jevi como el viento"?

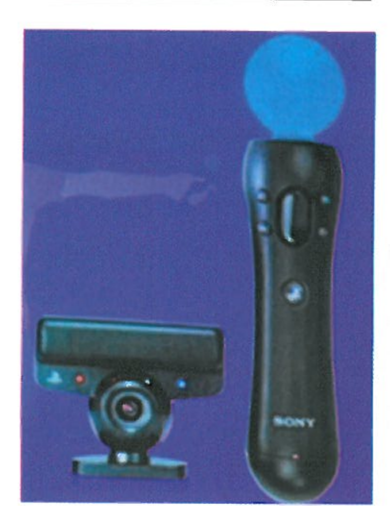
Respuesta:
Teniendo en cuenta tus gustos musicales, te recomendamos que empieces con juegos como *Lego Rock Band* (un poco de todo) o *Band Hero* (algo más 'suavecito').

Para el mes que viene...

Ahora que lo has podido probar... ¿qué opinas del espectacular Heavy Rain?

Mándanos a marcaplayer@unidadeditorial.es, con el asunto Comunidad Playstation, que te ha parecido sobre Heavy Rain. ¡Las mejores opiniones se llevarán un juego!





auténtico robo), y conectar tu PlayStation 3 a internet a través del wifi que viene incorporado de serie en la consola. Eso sí, tienes que tener en cuenta que tendrás que llamar a tu proveedor de internet y pedirle todos los datos necesarios (IP, DNS, Puerta de enlace...) para poder configurar tu nuevo router con los valores de la conexión y que todo funcione perfectamente. De lo contrario, no podrías conectarte a internet.


Ray
e-mail

Hola, maestros de MarcaPlayer. Le tengo algo de envidia a los usuarios de Wii y me gustaría saber cuándo tiene pensado Sony lanzar esos nuevos mandos que reconocen el movimiento. También me gustaría saber cómo se llamará el 'artilugio' finalmente, si es que se sabe algo con exactitud...

Respuesta:
Hola Ray, gracias por lo de "maestros"... Pues lamentamos comunicarte que vas a tener que esperar un poco más para poder disfrutar del nuevo sistema de control en tu PlayStation 3, ya que se ha confirmado hace muy poco que el lanzamiento de los nuevos mandos se ha retrasa hasta el próximo otoño, cuando su estreno inicial estaba previsto para primavera. Y, aunque aún esperamos una confirmación oficial, ya hay rumores acerca del nombre, y todo parece indicar que el mencionado control a través de sensores de movimiento se llamará "Arc".

RANKING MUNDIAL GT ACADEMY

1	Alemania
2	Francia
3	Australia
4	España
5	Finlandia
6	Italia
7	Portugal
8	Reino Unido
9	Suiza
10	Holanda

Concursos

CONCURSO Bayonetta

Gracias a Sega, tenemos la posibilidad de ofrecer nada menos que **cinco** unidades de ***Bayonetta*** para PlayStation 3. Si no lo conoces todavía, te diremos que el juego está creado por el productor del primer *Devil May Cry* y de las dos primeras entregas de *Resident Evil*; decir que ***Bayonetta*** es el juego de acción del año es decir muy poco de él. ¿A qué esperas? ¡Participa!



¿Quieres una copia? Envía un **SMS** con el texto **MP BAYONETTA** al **25900**. ¡Suerte!
* Precio de SMS, 1,39 € (IVA no incluido)

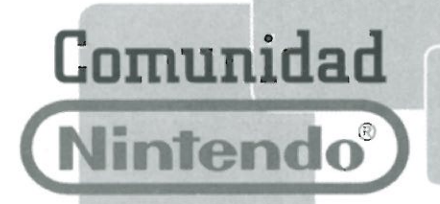


CONCURSO GUITAR HERO: VAN HALEN

Sorteamos **tres** unidades de ***Guitar Hero: Van Halen*** para PlayStation 3 y ***tres carcasas*** para la guitarra, por cortesía de Activision. Si aún no sabes lo que es Guitar Hero o, más importante aún, si no tienes ni idea de quiénes son Van Halen, no tienes excusa; participa ya en nuestro concurso para hacerte con una copia del juego musical más conocido, protagonizado en esta ocasión por una de las bandas de Rock & Roll más míticas de la historia.

Para participar en el concurso, envía un SMS* al 25900 con el texto MP BATMAN. El ganador será contactado de forma privada e individual.

* Precio de SMS, 1,39 € (IVA no incluido)



Wii
NINTENDO DS

Encuesta Marzo **revogamers** www.revogamers.net

¿Qué es lo mejor de Monster Hunter Tri? A) Historia B) Online cooperativo C) Monstruos D) Mejora de armas E) El mundo

Visita www.revogamers.net y vota tu opción. Sorteamos un juego de Wii.

Tema del mes

Preguntábamos: ¿Qué se debería trabajar más en el próximo Zelda?

1 Mächtig miembro del foro de Revogamers.net

Respuesta:
La historia debería ser algo totalmente nuevo. Debería contar con elementos de los anteriores juegos, por supuesto. Algo que me gusto mucho del Ocarina of Time fue el papel de la princesa Zelda como Sheik. Es cierto que no se sabía que era Zelda, pero fue un detalle muy original. En mi opinión Zelda debería jugar un papel más importante en la historia y no debería ser sólo el de secuestrada. Creo que debería influir mucho en el desarrollo del juego y que si la secuestran ya sea a la final del juego como en el Ocarina of Time.

Foro

1 El Castor
miembro del foro Revogamers

Lo que más quiza me preocupa es el tema de las mazmorras, y, sobretodo auqnue está relacionado, el tema de la estructura del mundo. Y es que espero que no sigan tirando de los topicos de "ahora bosque, ahora montaña, ahora agua, ahora desierto", y que tengan mas relacion unos lugares con otros, no que esten tan separados, como por la pradera, o algo peor (creo que de las cosas mas cutres que vi en el TP es el cambio radical de pasar del lago, to bonito y lleno de vida, al desierto, tan seco y triste... no lo entendí, no tenía sentido). No se, que hagan un mundo un poco más realista).

2 Dekar
miembro del foro Revogamers

La dificultad y duración del juego, porque es lo que me decepcionó más del Twilight Princess, eché en falta más mazmorras y sobre todo hacia el final del juego vi un desarrollo muy apresurado de la historia. Además, muy facilito y mascado todo.

3 Tetsuya
miembro del foro Revogamers

Quiero que Miyamoto y Aonuma prueben Okami ahora que Capcom lo ha vuelto a lanzar en Japón para Wii. Que vean como los chicos de Clover supieron tomar las ideas clásicas de la saga Zelda y superar al "original". Que Zelda no empezó en el OoT. Deberían perder un poco los complejos.

4 DrPollito
miembro del foro Revogamers

Zelda debe volver a marcar la pauta en el mundo de los videojuegos como ya lo hiciera The Legend of Zelda de NES o con Ocarina of Time. Debe aprovechar todo lo que puede aportar Wii y eso significa en gran medida aprovechar el control de Wii, con el que podría sentar las bases de lo que estos controles pueden aportar a un videojuego tradicional. Otra cosa a mejorar son las mazmorras, sobre todo hacia el final del juego. En el último vi un desarrollo muy apresurado de la historia.



NINTENDO SE HA HECHO con la distribución de Monster Hunter Tri en Europa y ayudará a que Capcom posicione su juego a la altura de un Zelda o un Mario. Es la hora de ir a cazar.

"QUIERO QUE MIYAMOTO Y AONUMA PRUEBEN OKAMI Y VEAN QUE LAS IDEAS CLÁSICAS DE ZELDA PUEDEN MEJORARSE"

Resultados encuesta de febrero en: **revogamers** www.revogamers.net

Zelda Wii sale en 2010, ¿Cuál es el aspecto que debe trabajarse más?
A) El control
B) La dificultad y duración
C) La historia
D) La ambientación o época
E) Las mazmorras y los jefes
F) La estructura del mundo
G) La música

Historia
Dificultad y duración
La estructura del mundo
El control
La ambientación
Las mazmorras y jefes
La música





OCARINA OF TIME ES el juego "responsable" de la mayor parte de los debates que origina el universo Zelda entre sus fans. La próxima entrega de Zelda será en Wii este año 2010.

CÓMO PARTICIPAR
Manda un mail con tus datos y el texto a:
marcaplayer@unidadeditorial.es
con el asunto: **Nintendo**
El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos.

POWERED BY



CONCURSO SUPER MONKEY BALL STEP&ROLL

Si quieres divertirte con uno de los juegos más originales que sale este mes para Wii no dejes de echar un vistazo al nuevo *Super Monkey Ball*. Te lo ponemos fácil porque sorteamos **5** unidades que nos ha enviado SEGA entre todos aquellos mensajes SMS que enviéis al número **25900** con la palabra clave **MP** (espacio) **SUPER**.
El ganador será contactado de forma privada e individual. ¡¡A rodar!!!

Precio de SMS, 1,39 € (impuestos incluidos)





MEGACONCURSO Monster Hunter Tri

Queremos tener a nuestro lectores bien preparados para empezar a cazar lo antes posible en *Monster Hunter Tri*. Para eso vamos a regalar nada menos que 25 copias (¡¡¡25!!!) del juego. Participa en nuestro sorteo de Monster Hunter Tri enviando un SMS* al **25900** con la palabra clave **MP** seguido de un **espacio** y la palabra **MONSTER** para participar el en sorteo de una de las 25 copiasque tenemos. Queremos montar el clan de cazadores más efectivo y despiadado de toda España. El ganador será contactado de forma privada e individual.

* Precio de SMS, 1,39 € (impuestos incluidos)

MARCA TE TRAE A LOS MEJORES **BUD SPENCER** Y **TERENCE HILL**

¡PREPÁRATE PARA DAR EL GOLPE!

CADA SÁBADO

Por sólo 1,95 €

POW! ZASS OOOOF!

LAS GRANDES PELÍCULAS DE TERENCE HILL & BUD SPENCER
TERENCE HILL · BUD SPENCER
DOS SUPER-POLICIAS
Y SI NO NOS ENFADAMOS

ENTREGA	FECHA	TÍTULO	ENTREGA	FECHA	TÍTULO
1	30-ene-10	Dos Super- Policías	11	17-abr-10	Puños fuera
2	6-feb-10	Y si no nos enfadamos	12	24-abr-10	Dos Supersuperesbirros
3	13-feb-10	Par, impar	13	1-may-10	Banana Joe
4	20-feb-10	Dos Super Dos	14	8-may-10	También los ángeles comen judías
5	27-feb-10	Quien tiene un amigo tiene un tesoro	15	15-may-10	Dos granujas en el Oeste
6	6-mar-10	Más fuerte muchachos	16	22-may-10	El Superpoderoso
7	13-mar-10	Dos super-policías en Miami	17	29-may-10	Zapatones
8	20-mar-10	El Genio	18	5-jun-10	Pies Grandes
9	27-mar-10	Estoy con los hipopótamos	19	12-jun-10	Como el perro y el gato
10	10-abr-10	El Super "Poli"	20	19-jun-10	Ojo por ojo

CADA SÁBADO UNA NUEVA ENTREGA

MARCA se sale

impulso records & films

Comunidad PC

POWERED BY



Carta del mes

Sobre la versión PC de Modern Warfare 2



Kevin García
e-mail

Hola. Soy gran seguidor de la revista, —que me encanta—, y como no, un gran jugón de juegos de PC. Quisiera que me aconsejáseis sobre un problema que tengo para estos meses de enero, febrero y marzo pues salen muchas novedades como el famoso *Bioshock 2* y otros como *Mass Effect 2 o Battlefield: Bad Company 2*. ¿Cuál estaría a la altura? No sé cual elegir, son juegos muy buenos pero no me los puedo comprar todos. ¡Lo que me gustaría es que me quitáseis la duda! Recomendadme el mejor. Un saludo

Respuesta:
Saludos, Kevin. Por de pronto, nos sentimos muy halagados porque te fíes de nuestro criterio para gastar tus dineros. ¡Esperamos que inviertas tu dinero inteligentemente! Como te puedes imaginar, las recomendaciones dependen mucho de tus gustos personales y de qué esperas de un título en concreto. Para ello hacemos los análisis de la revista, más que para dar una valoración fría y meramente estadística de un título; para dar la opción a lectores como tú de decidir qué juego encaja más con sus propias preferencias. En **Marca Player** tenemos la teoría de que casi cualquier juego medianamente bien realizado tiene su tipo de público. En el caso que nos ocupa, los tres títulos son grandes propuestas de diversión. Como es normal, si disfrutas con el rol y te gusta la exploración, *Mass Effect 2* te propone un vasto mundo de juego donde sumergirte y, quizás, el factor precio/diversión/duración sea muy alto en su caso. *Bioshock 2* es también una alternativa si lo tuyo es la acción desenfrenada. Al igual que *Battlefield: Bad Company 2*, orientado a la acción más dura. Si lo que quieres es una recomendación personal, yo si tuviese que elegir uno de los tres sería *Bioshock 2* porque de las tres sagas es la que cuya primera parte mejor sabor de boca me dejó. Pero claro, puedes apostar por uno, disfrutarlo a tope y luego hacerte con los otros en edición Platinum.


BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2 ofrece acción militar a raudales.

2 María Crespo
E-mail

Hola, tengo Windows 7 y me gustaría saber qué juegos hay para él. Gracias.

Respuesta:
Saludos María. Estás de suerte porque todos los títulos que salen actualmente son compatibles con el nuevo sistema operativo de Microsoft. En alguna ocasión podrías tener problemas para su correcta ejecución en un sistema de 64 bits, pero son los menos y te vendrá expresamente descrito en la propia caja del juego. Además, Windows 7 funciona muy bien con títulos algo más antiguos, supera las limitaciones en este aspecto que presentaba su predecesor Windows Vista. En muchas ocasiones, como en el caso de algunos títulos de Steam, la ejecución como administrador o las opciones del modo de compatibilidad solucionarán la mayoría de tus problemas. Eso sí, cuanto más retrocedas en el tiempo, más posibilidades hay de que no funcionen. Sobre todo por cuestiones gráficas, como en el caso tan decepcionante para muchos, entre los que nos incluímos, de *StarCraft*.

3 Andrés Pardo Ortiz
E-mail

Hola colegas, si SS.MM. me permiten llamarles así, xD. Bueno una vez mas enhorabuena por la revista porque cada vez es mejor. Mis preguntillas:
El mejor juego de la historia, —en mi modesta opinión—, fue *Duke Nukem 3D*. Pues bien, ¿Qué se sabe de *Duke Nukem Forever*? He oído que se ha cancelado. ¿Es cierto? Si es así, ¿habrá alguna reedición en PC,NDS o incluso en PS2 del original?
Por otro lado, mi tarjeta gráfica es una pena, no puedo ni jugar a *Pristontale 2*. Con este cacharro, ¿a qué títulos puedo jugar? Tanto online sin disco como en UMD, da igual.

Respuesta:
Como sabrás, el equipo encargado de *Duke Nukem* en 3D Realms, fue despedido en bloque en 2009, por lo que su desarrollo está supuestamente cancelado. De todas formas y para seguir jugando al gato y al ratón, el CEO de 3D Realms, Scott Miller, comentaba a finales del pasado 2009 que estaban desarrollando dos títulos para iPhone, la trilogía *Duke Nukem* para Nintendo DS y PSP, —que llegará de la mano de Frontline Studios—, y la rumoreada versión de *Duke Nukem: Manhattan Project* para Xbox Live Arcade. Además de una posible película. No sabemos ya qué creer.
En cuanto a tu gráfica... ¡No nos dices cuál tienes! Pero si no es capaz de correr *Pristontale 2*, entonces va llegando el momento de que la cambies. Actualmente gráficas como la nVidia GTX260 o la ATI HD5770 son opciones muy recomendables en la franja de los 140-170 euros. En PCI-Express, claro.


DUKE NUKEM FOREVER, o la teoría del eterno retorno encarnada en el mundo del PC. La imagen es de 2008.

Concursos

CÓMO PARTICIPAR

Manda un mail con tus datos y el texto a:
marcaplayer@unidadeditorial.es
con el asunto: **PC**
El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos.

Sorteamos 2 copias* de STAR TREK ONLINE



RESPONDE A LA PREGUNTA:
¿Cuántas temporadas tiene la serie original de Star Trek?

Envía tu respuesta al mail **marcaplayer@unidadeditorial.es** con el asunto **STAR TREK** y disfruta con el espectacular título de Cryptic.



*Una Gold y otra Silver: La versión Silver incluye: Mapa del universo y cinco postales con artes del juego. La versión Gold añade camiseta exclusiva y código DLC del set uniforme 'Deep Space nine'


LEGO
ROCK BAND
FORMA LA MEJOR BANDA DE ROCK DEL UNIVERSO
PASE AL BACKSTAGE
ELIGE TU INSTRUMENTO: GUITARRA, BAJO, BATERÍA O MICRÓFONO Y ¡DIVIÉRTETE CON TUS AMIGOS!
USA LA ENERGÍA DEL ROCK PARA GANAR LOS DESAFÍOS
PERSONALIZA TU BANDA DE ROCK
ELIGE LAS HABILIDADES PARA CADA CLASE DE JUGADOR
INCLUYE LOS MEJORES ÉXITOS...
BLINK 182 ALIENS EXIST
EUROPE THE FINAL COUNTDOWN
INCUBUS DIG
JACKSON 5 I WANT YOU BACK
PINK SO WHAT
QUEEN WE WILL ROCK YOU
Y ¡MUCHO MÁS!
PASE AL BACKSTAGE
7
www.pegi.info
PS3
PlayStation.3
XBOX 360
XBOX LIVE
Wii
NINTENDO DS
3
www.pegi.info
LEGO ROCK BAND video game (excluding LEGO assets) © 2009 Harmonix Music Systems, Inc. Nintendo DS sku developed by Backbone Entertainment. Xbox 360, ps3 and Wii skus developed by TT Games Publishing Ltd. Published by Warner Bros. Interactive Entertainment, a division of Warner Bros. Home Entertainment Inc. Produced by TT Games under license from the LEGO Group. Uses Bink video. Copyrights © 1997-2009 by RAD Game Tools, Inc. Development tools and related technology provided under license from CRI Middleware, Inc. © 2009 CRI Middleware, Inc. All rigths reserved. Harmonix, Rock Band and all related titles and logos are trademarks of Harmonix Music Systems, Inc. an MTV Networks company. MTV: Music Television, MTV Games and all related titles and logos are trademarks of MTV Networks, a division of Viacom International Inc. LEGO, the LEGO logo, the Brick and the Knob configurations and the Minifigure are trademarks of the LEGO Group. © 2009 The LEGO Group. Backbone and the Backbone logo are trademarks of Backbone Entertainment, a Foundation 9 Entertainment Company. "PS" and "PLAYSTATION" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE y los logotipos de Xbox son marcas comerciales del grupo Microsoft. Trademarks are property of their respective owners. Nintendo DS and Wii are trademarks of Nintendo. LEGO® Rock Band™ is compatible with all Rock Band™ controllers and most Guitar Hero® and authorised third party instrument controllers and microphones. "Guitar Hero" is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.
HARMONIX
GAMES
games
WBIE LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s09)
LEGO® Rock Band™ is compatible with all Rock Band™ controllers and most Guitar Hero® and authorized third party instrumetn controllers and microphones.

Los recomendados



Nuestro queridas y estimadas Elena y M.J. han estado navegando por la red para encontrar las mejores ofertas y poneros los dientes largos junto a los amigos de Xtralife.es. Helas aquí:

PLAYSTATION 3



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Little Big Planet	19,95	9.5
2	Ratchet & Clank: A.	29,95	---
3	R&C: Atrapados...	69,95	8.7
4	Lego Indiana Jones	29,95	---

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Burnout Paradise	19,95	---
2	Pure	14,95	9.2
3	Colin McRae Dirt 2	59,95	9.0
4	NFS Shift	69,95	8.8

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Street Fighter IV	59,95	9.6
2	Tekken 6	69,95	9.4
3	Fight Night: R. 4	69,95	---
4	Smackdown 10	64,95	8.8

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Mass Effect 2	69,95	9.7
2	Final Fantasy XIII	69,95	9.4
3	Fallout 3	19,95	9.3
4	Dragon Age	69,95	9.0

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Valkyria Chronicles	26,95	---
2	Endwar	26,95	8.5
3	Civilization Rev.	39,95	---
4	C&C Red Alert 3	69,95	8.0

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rock Band 2	49,95	9.2
2	Rock Band Beatles	49,95	9.0
3	DJ Hero	110	9.0
4	Guitar Hero 5	69,95	9.0

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Modern Warfare 2	69,95	9.7
2	Call of Duty IV	49,95	---
3	Killzone 2	29,95	9.6
4	Bioshock 2	64,95	9,5

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 10	69,95	9.4
2	PES 2010	59,95	8.9
3	Virtua Tennis 2009	64,95	---
4	Skate	26,95	---

PlayStation Store

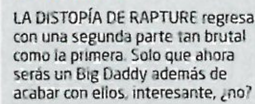
		PRECIO	NOTA
1	SSF2Turbo HDR	14,99	---
2	Pain	7,95	---
3	Pixel Junk Eden	7,99	---
4	Pixel Junk Racers	7,99	---

Acción

		PRECIO	NOTA
1	Uncharted 2	69,95	9.7
2	GTA IV	29,95	---
3	Batman Arkham A.	69,95	9.6
4	God of War III	69,95	9.5

EL EXPERTO RECOMIENDA

Bioshock 2



LA DISTOPÍA DE RAPTURE regresa con una segunda parte tan brutal como la primera. Solo que ahora serás un Big Daddy además de acabar con ellos, interesante, ¿no?



Lázaro 'Doc'
PLAYSTATION 3



Wii



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Super MarioGalaxy	44,95	9.7
2	New Super Mario	49,95	9.2
3	Super Paper Mario	49,95	8.4
4	Mushroom Men	56,95	9.0

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Mario Kart Wii	46,95	8.1
2	Fórmula 1 2009	49,95	8.9
3	NFS: Nitro	49,95	7.9
4	Cars	29,95	7.9

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Super Smash Bros	49,95	9.2
2	Tatsunoko vs...	39,95	8.9
3	WWE SD 2009	24,95	8.8
4	Castlevania Judg.	29,95	7.8

Rol

		PRECIO	NOTA
1	FF Chocobo's Dun.	36,95	8.2
2	Marvel: Ultimate A.	59,95	7.5
3	Spectrobes: O...	59,95	7.8
4	Monster Lab	19,95	6.5

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Little King's Story	39,95	9.0
2	Pikmin 2	29,95	8.0
3	Overlord Dark L.	49,95	8.6
4	Animal Crossing	49,95	8.4

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rock Band 2	39,95	9.2
2	Rock Band Beatles	29,95	9.0
3	GH: Metallica	59,95	9.0
4	Let's Tap	19,95	7.5

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	House of the Dead	46,95	9.5
2	MW Reflex Ed.	59,95	9.3
3	Metroid Prime Tril.	49,95	9.2
4	Resident Evil: TDC	49,95	9.1

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	PES 2010	39,95	9.2
2	Grand Slam Tennis	49,95	9.0
3	PES 2009	19,95	8.9
4	M&S JJOO Invier.	59,95	8.9

Puzzle

		PRECIO	NOTA
1	Boom Blox Smash	19,95	8.6
2	Rayman Raving	29,95	9.6
3	Trivial Pursuit	39,95	8.2
4	Mario Party 8	49,95	6.2

Acción

		PRECIO	NOTA
1	S.H. Shattered M.	39,95	8.9
2	MadWorld	29,95	8.3
3	No More Heroes	59,95	8.2
4	Cursed Mountain	49,95	8.0

EL EXPERTO RECOMIENDA



F.F.C.C.: The Crystal Bearers

UNA BUENA MEZCLA DE ACCIÓN, exploración, rol y minijuegos con el sello de Final Fantasy. Si no te gusta complicarte, te encantará.

Chema Antón
Wii



XBOX 360



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Prince of Persia	26,95	8.7
2	Tomb Raider Und.	29,95	8.7
3	Banjo-Kazooie	29,95	8.6
4	Lego: Ind. Jones 2	59,95	7.7

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Forza 3	64,95	9.5
2	Pure	59,95	9.2
3	Midnight Club L.A.	29,95	9.1
4	Colin McRae Dirt 2	59,95	9.0

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Street Fighter IV	59,95	9.6
2	Tekken 6	69,95	9.4
3	Soul Calibur IV	29,95	---
4	Smackdown 10	64,95	8.8

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Mass Effect 2	69,95	9.7
2	Final Fantasy XIII	69,95	9.4
3	Fallout 3	19,95	9.3
4	Fable 2	49,95	9.3

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Halo Wars	39,95	8.6
2	Endwar	59,95	8.5
3	Civilization Rev.	59,95	---
4	Tropico 3	49,95	8.3

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rock Band 2	49,95	9.2
2	Rock Band Beatles	29,95	9.0
3	DJ Hero	110	9.0
4	Guitar Hero 5	69,95	9.0

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	COD: MW 2	69,95	9.7
2	Bioshock	19,95	---
3	Bioshock 2	64,95	9.5
4	Halo 3	29,95	---

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 10	69,95	9.4
2	Fight Night 4	69,95	8.9
3	NBA 2K10	59,95	8.9
4	PES 2010	59,95	8.9

Xbox Live Arcade

		MPOINTS	NOTA
1	Braid	1200	10
2	Shadow Complex	1200	9.5
3	Portal: Still Alive	1200	---
4	Geometry Wars 2	800	---

Acción

		PRECIO	NOTA
1	GTA IV	29,95	---
2	Batman Arkham A.	59,95	9.6
3	Assassin's Creed II	69,95	9.6
4	Bayonetta	69,95	9.5

EL EXPERTO RECOMIENDA



Mass Effect 2

EL COMANDANTE SHEPARD vuelve tras su lucha contra los segadores. Otras cincuenta espectaculares horas de épica espacial con el gran sello de Bioware.

Juan García
XBOX 360



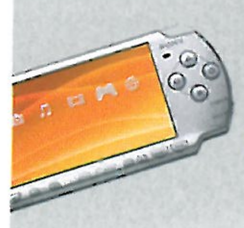
Entra en xtralife.es y usa el código de la siguiente página



te regala **10€** en Los recomendados



PSP



Plataformas

		Precio	Nota
1	Little Big Planet	39,95	9.0
2	Prinny	39,95	8.5
3	Locoroco 2	29,95	8.0
4	Crash: Guerra...	39,95	7.0

Conducción

		Precio	Nota
1	Midnight Club LA	19,95	9.1
2	Motorstorm AE	39,95	9.0
3	F1 2009	39,95	8.7
4	Gran Turismo	39,95	8.5

Lucha

		Precio	Nota
1	Dissidia Final Fant.	39,95	9.0
2	Tekken 6	39,95	8.9
3	Soul Calibur BD	29,95	8.5
4	Smackdown 2009	19,95	8.8

Rol

		Precio	Nota
1	Crisis Core FF VII	29,95	---
2	Star Ocean SE	39,95	---
3	Phantasy Star P	44,95	---
4	Invizimals	49,95	9.0

Estrategia

		Precio	Nota
1	Endwar	19,95	8.5
2	Mytran Wars	29,95	8.4
3	Badman	29,95	---
4	Play Chapas	29,95	6.7

Musical

		Precio	Nota
1	Beaterator	14,95	8.5
2	Rock Band Unplug	39,95	8.2
3	Patapon 2	39,95	8.4
4	Patapon	29,95	---

Shooter

		Precio	Nota
1	Resistance Retri.	39,95	9.2
2	Killzone: Liberat.	19,95	---
3	Syphon Filter LS	24,95	---
4	Medal of Honor H2	19,95	---

Deportivo

		Precio	Nota
1	FIFA 10	39,95	9.4
2	PES 2010	29,95	---
3	Football Mana. 09	44,95	8.5
4	S. White Snow	19,95	8.0

Puzzle

		Precio	Nota
1	Buzz Cerebros	29,95	7.5
2	Buzz Bolsillo	29,95	6.5
3	Mind Quizz	19,95	---
4	Capcom Puzzle W	29,95	---

Acción

		Precio	Nota
1	God of War: CO	19,95	---
2	GTA Vice City Stor.	19,95	---
3	Monsters Hunter	29,95	9.2
4	GTA: Chinatown	39,95	8.6

EL EXPERTO RECOMIENDA



G. Maeso
PSP

Disgaea: Dark Hero Days

SE PARECERÁ MUCHO A LOS ANTERIORES juegos de la saga, pero sigue siendo la mejor serie de rol táctico que existe. Si te gusta el género tienes que probarlo.



NINTENDO DS



Plataformas

		Precio	Nota
1	New S.Mario Bros	39,95	---
2	Yoshi's Island DS	39,95	---
3	Bomberman 2	19,95	8.0
4	Sin Chan: Avent...	19,95	7.8

Conducción

		Precio	Nota
1	Mario Kart DS	36,95	9.1
2	Trackmania DS	29,95	8.2
3	Grid	29,95	8.2
4	Moto Racer DS	39,95	7.8

Lucha

		Precio	Nota
1	Bleach: BoF	29,95	8.3
2	Bleach: Dark Souls	39,95	8.1
3	Ultimate Mortal K.	44,95	7.2
4	WWE 2009	9,95	5.5

Rol

		Precio	Nota
1	Mario & Luigi: VCB	39,95	9.3
2	Chrono Trigger DS	39,95	9.0
3	The World Ends...	39,95	8.7
4	KH 358/2 Days	36,95	8.6

Estrategia

		Precio	Nota
1	AoE: Mythologies	19,95	8.9
2	Civilization Rev.	19,95	8.8
3	Cookie Shop	39,95	8.6
4	Fire Emblem	39,95	8.5

Musical

		Precio	Nota
1	Rhythm Paradise	29,95	9.1
2	Maestro! Jump...	29,95	8.5
3	Guitar Rock Tour	9,95	7.7
4	GHoT: MH	39,95	7.2

Shooter

		Precio	Nota
1	Metroid Prime H.	39,95	8.4
2	Space Invaders Ex.	29,95	8.4
3	MW Mobilized	39,95	8.3
4	Big Bang Mini	29,95	8.0

Deportivo

		Precio	Nota
1	Fifa Soccer 09	19,95	8.4
2	TH Proving Ground	29,95	7.8
3	New int. T&F	39,95	7.3
4	Skate it	39,95	7.2

Puzzle

		Precio	Nota
1	Profesor Layton	39,95	9.5
2	Profesor Layton 2	39,95	8.8
3	Scribblenauts	39,95	8.7
4	Hello Pocoyo!	39,95	8.5

Acción

		Precio	Nota
1	GTA: Chinatown W.	19,99	9.3
2	Zelda: Spirit...	39,95	9.2
3	Castlevania: OoE	39,95	9.0
4	Lego Star Wars	29,95	8.1

EL EXPERTO RECOMIENDA

Chema Antón
NDS

Maestro! Jump in Music

DE MECÁNICA EXIGENTE Y original, Maestro! Jump in Music nos propone un juego que parece de plataformas pero que es más bien musical. Lo mejor para relajarse.



PLAYSTATION 2



Plataformas

		Precio	Nota
1	Shadow of Coloss.	19,95	---
2	ICO	--,--	---
3	Klonoa 2	--,--	---
4	Ratchet & Clank 3	19,95	---

Conducción

		Precio	Nota
1	Gran Turismo 3	19,95	---
2	Burnout 3: Take...	19,95	---
3	Burnout Revenge	--,--	---
4	MotorStorm: A. E.	39,95	---

Lucha

		Precio	Nota
1	Tekken 5	19,95	---
2	Soul Calibur II	--,--	---
3	DOA2: Hardcore	--,--	---
4	VF4: Evolution	--,--	---

Rol

		Precio	Nota
1	Final Fantasy XII	19,95	---
2	Okami	--,--	---
3	Persona 4	29,95	---
4	Dragon Quest VIII	19,95	---

Estrategia

		Precio	Nota
1	Onimusha Warlords	--,--	---
2	Disgaea: Hour Of...	--,--	---
3	Disgaea 2	--,--	---
4	Ring of Red	--,--	---

Musical

		Precio	Nota
1	Guitar Hero II	39,95	---
2	Guitar Hero	--,--	---
3	Amplitude	--,--	---
4	Frequency	--,--	---

Shooter

		Precio	Nota
1	TimeSplitters 2	--,--	---
2	Killzone	19,95	---
3	Red Faction	--,--	---
4	SOCOM II: USNS	--,--	---

Deportivo

		Precio	Nota
1	PES 2010	29,95	---
2	FIFA 10	29,95	---
3	Tony Hawk's 3	--,--	---
4	SSX 3	--,--	---

Puzzle

		Precio	Nota
1	We Love Katamari	--,--	---
2	Katamari Damacy	--,--	---
3	Los Sims 2	29,95	---
4	Theme Park: Roll.	--,--	---

Acción

		Precio	Nota
1	God of War	19,95	---
2	GTA III	29,95	---
3	Resident Evil 4	19,95	---
4	S.H. Shattered M.	39,95	8,9

EL EXPERTO RECOMIENDA

Lázaro 'Doc'
PLAYSTATION 2

Jak & Daxter: La Front.

UNA NUEVA AVENTURA de Jak & Daxter que llega a PS2. Tendrás que desplazarte por tierra y aire en busca del eco, una fuente de energía que salvará tu planeta.



PC



MMO

		Precio	Nota
1	WoW: Lich King	34,95	9.5
2	Aion	49,95	9.2
3	Warhammer Online	29,95	9.0
4	Star Trek Online	49,95	8.9

Conducción

		Precio	Nota
1	Burnout Paradise	29,95	9.5
2	Pure	29,95	9.2
3	NFS Shift	49,95	8.8
4	Trackmania UF	9,95	8.5

Aventura

		Precio	Nota
1	Sam & Max	29,95	8.3
2	Sherlock Holmes	19,95	8.2
3	Dracula Origin	9,95	8.0
4	Mistery Chronicle	29,95	7.5

Rol

		Precio	Nota
1	Mass Effect 2	49,95	9.7
2	Dragon Age	49,95	9.4
3	Fallout 3: GOY Ed.	49,95	9.3
4	Drakensang	19,95	9.0

Estrategia

		Precio	Nota
1	Warhammer 40K	49,95	9.3
2	Empire Total War	49,95	9.3
3	Napoleon Total War	39,95	9.2
4	Spore	29,95	9.0

Plataformas

		Precio	Nota
1	Prince of Persia	59,95	8.7
2	Lego indy 2	29,95	8.3
2	iFluid	18,95	7.0
3	Up!	19,95	7.0

Shooter

		Precio	Nota
1	Modern Warfare 2	59,95	9.7
2	Bioshock 2	44,95	9.5
3	ARMA II	39,95	9.5
4	Aliens vs Predator	49,95	9.3

Deportivo

		Precio	Nota
1	FIFA 10	29,95	9.4
2	PES 2010	39,95	8.9
3	NBA 2K9	9,95	8.7
4	F. Manager 2010	29,95	8.5

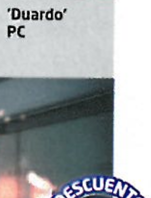
Puzzle

		Precio	Nota
1	Little Pet Shop	29,95	7.5
2	World of Goo	29,95	-,-
3	Crazy Machines 2	9,95	-,-
4	Line Rider Freest.	19,95	-,-

Acción

		Precio	Nota
1	GTA IV	44,95	9.8
2	Batman Arkham A.	39,95	9.6
3	Assassin's Creed 2	59,95	9.6
4	Dead Space	19,95	9.3

EL EXPERTO RECOMIENDA



'Duardo'
PC

Mass Effect 2

TIENE TODO LO BUENO DEL original y más. Si al primero le encontraste carencias, Bioware se ha puesto las pilas y nos ofrece un triple A candidato a juego del año.



ENTRADAS PLATINUM

360

PACK UBI
FEBRERO
39,95 €

Tres grandes juegos de Ubi para 360 por menos de lo que te costaría uno. Son Far Cry 2, Prince of Persia y EndWar.

PS3, 360

IL-2 Sturmovik



FEBRERO
29,95 €

Combates aéreos de la Segunda Guerra Mundial. Consta de 50 misiones divertidísimas, incluso para aquellos que no son fans de los juegos de aviones.

Wii

The Conduit
FEBRERO
26,95 €



Un buen shooter adaptado a las capacidades del wiimote, con una gran historia de conspiraciones y alienígenas.

PSP

Gran Turismo
FEBRERO
19,95 €





La versión portátil de Gran Turismo a mitad de precio. También está a 19,95 la Edición Especial.

MARCA player

XTRALIFE.es

10€ DE DESCUENTO EN Los recomendados DEL MES

Marca Player y XtraLife te traen los mayores descuentos en el mundo de los videojuegos. Hasta 10 euros en las últimas novedades de cada plataforma.











Plataforma	PVP	XtraLife	Precio	Código descuento
Wii	49,99€	46,95€	36,95€	XLMARCA*WIFFCRY*
PS3	64,99€	61,95€	51,95€	XLMARCA*SBIOS2*
360	64,99€	61,95€	51,95€	XLMARCA*XBIOS2*
PC	44,99€	41,95€	31,95€	XLMARCA*PBIOS2*
Wii	89,99€	86,95€	76,95€	XLMARCA*WITATCAP*
PS3	59,99€	56,95€	46,95€	XLMARCA*SMAG*









Plataforma	PVP	XtraLife	Precio	Código descuento
PS3	59,99€	56,95€	46,95€	XLMARCA*SDVOID*
360	59,99€	56,95€	46,95€	XLMARCA*XDVOID*
PS3	69,95€	66,90€	56,90€	XLMARCA*SDANTE*
360	69,95€	66,90€	56,90€	XLMARCA*XDANTE*
PC	49,95€	46,95€	36,95€	XLMARCA*PMAEF2*
360	69,95€	66,90€	56,90€	XLMARCA*XMAEF2*

Cómo usar tus códigos descuento



1. Entra en la tienda *www.xtralife.es* y busca uno de los juegos en promoción. Añádelo a tu cesta y valídala.
2. Selecciona PAGAR si ya estás satisfecho con tu elección y crea un usuario si no lo tienes todavía.
3. Introduce tu código *Marca Player* en el apartado CÓDIGO PROMOCIONAL y el precio final se modificará automáticamente.

Entrega en 24h

Gastos de envío: SÓLO 2,99€

*Hasta límite de existencias.

Compra tus juegos habitualmente en *www.xtralife.es* y consigue suscripciones gratis a tu revista *Marca Player* y muchos premios más.

Cada código está limitado a 1 USO POR CLIENTE. Oferta no acumulable a otras promociones de xtralife.es. Válida hasta el 15 marzo de 2010.

¡SUSCRÍBETE AHORA!

Y llévate GRATIS uno de estos juegos



LLAMA AL
902 99 81 99
Lunes a Viernes de 9h a 18 h.
revistas@unidadeditorial.es

LEGO Indiana Jones 2: La aventura continúa

Para PS3 o XBOX



Star Wars The Clone Wars Héroes de la República

Para PS3 o XBOX



Dos años de suscripción + Videojuego

POR SÓLO 45,60€



Oferta exclusiva para el territorio nacional peninsular, no acumulable a otras ofertas o promociones en vigor. Promoción válida sólo para nuevas suscripciones.














LucasArts y el logotipo de LucasArts son marcas comerciales de Lucasfilm Ltd. © 2008-2009 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. o Lucasfilm Ltd. y TM según lo indicado. Todos los derechos reservados. LEGO, el logotipo de LEGO y la minifigura son marcas comerciales de LEGO Group. © 2008-2009 The LEGO Group. Todos los derechos reservados. "PS", 'PlayStation' and '' are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE y los logotipos de Xbox son marcas comerciales del grupo Microsoft. Todas las demás marcas comerciales y nombres de marca pertenecen a sus respectivos titulares. Todos los derechos reservados.

> Próximo número

L.A. Noire

ALIENS vs PREDATOR™

¡¡UNA GUERRA SIN CUARTEL!!

MERISTATION.COM

CAZADOR. SUPERVIVIENTE. PRESA.

¿QUIÉN QUIERES SER?

DISPONIBLE EN:

GAME

Tu especialista en videojuegos

19.02.10

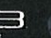
Edición Survivor:
- Caja metálica para coleccionistas.
- El O-Ring (caja plastificada exterior).
- Tarjeta PDLC con un código para desbloquear 4 mapas exclusivos para esta edición especial.



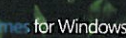
WWW.SEGA.COM/AVP

















Aliens vs Predator™&© 2010 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. Aliens vs Predator game software, excluding Twentieth Century Fox elements © 2010 SEGA. SEGA and the SEGA logo are registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. Technology ©2010 Rebellion®. "PS", "PlayStation", "PS3" and "●" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Windows, Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, y los logos de Xbox son marcas comerciales del grupo Microsoft. "Games for Windows" y el logo del botón Windows son utilizados bajo licencia de Microsoft.


METRO
★2033★
TEME AL FUTURO
16
www.pegi.info
4A GAMES
THE WAY NVIDIA
THQ
www.thq-games.es
© 2010 THQ Inc. Developed by 4A Games. 4A Games Limited and their respective logos are trademarks of 4A Games Limited. NVIDIA, the NVIDIA logo, GeForce and "The Way It's Meant to be Played" logo are registered trademarks and/or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and other countries. Metro 2033 is based on a book by Dmitry Glukhovsky. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and 'Games for Windows' and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. All other trademarks are property of their respective owners.
XBOX LIVE
Games for Windows
XBOX 360